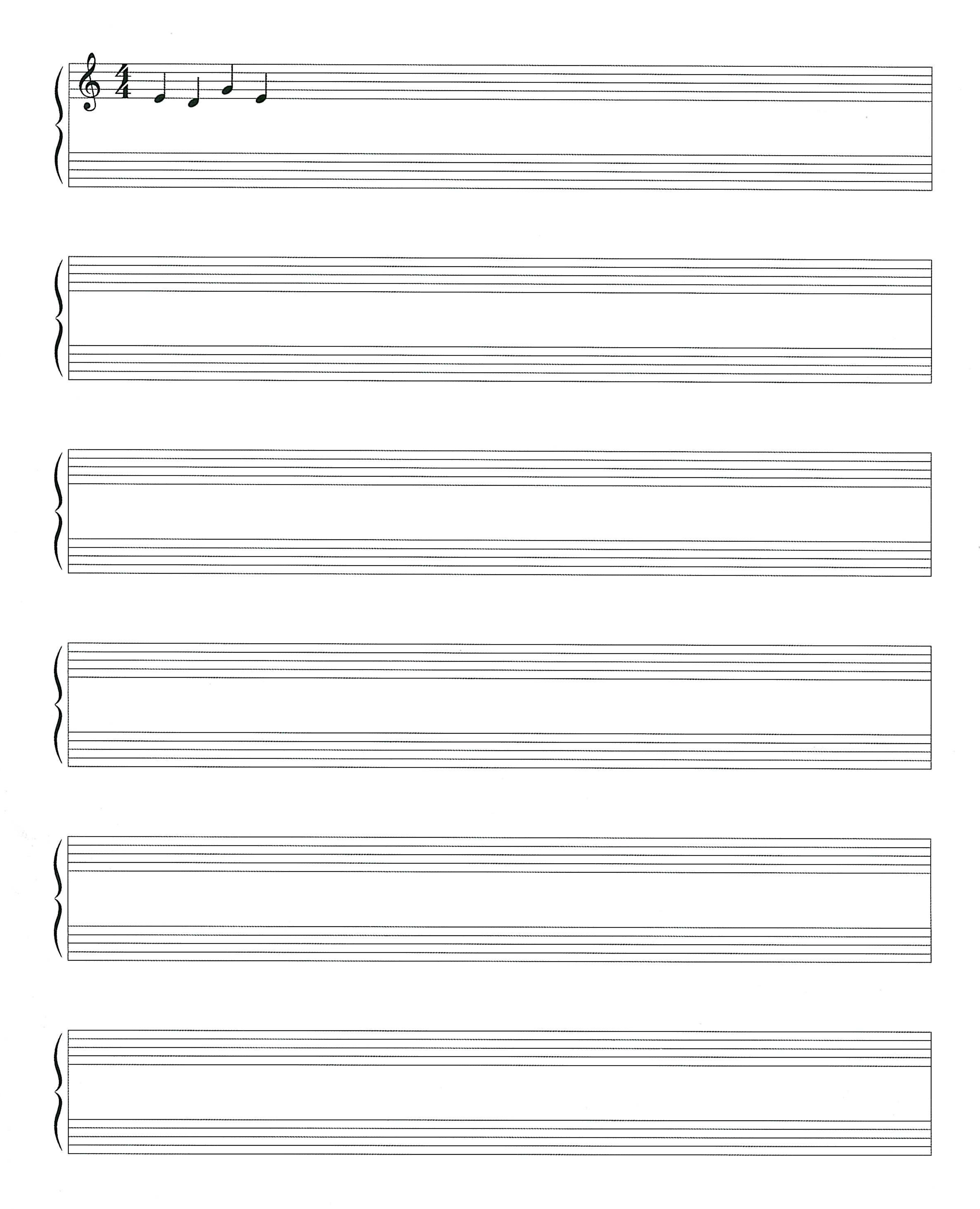
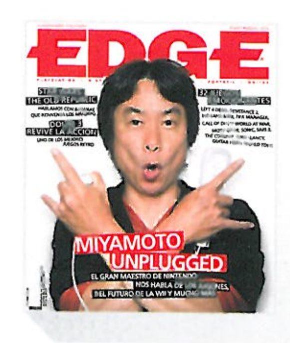

VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº33
EDGE®
PLAYSTATION | NINTE
| PORTÁTIL | ONLINE
STAR WARS:
THE OLD REPUBLIC
HABLAMOS CON BIOWARE
QUE REINVENTA LOS MMORPG
DOOM 3
REVIVE LA ACCIÓN
UNO DE LOS MEJORES
JUEGOS RETRO
32 JUEGOS
EMOCIONANTES
LEFT 4 DEAD, RESISTANCE 2,
BIG BANG MINI, FIFA MANAGER,
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR,
MOTO GP 08, SONIC, SIMS 3,
THE CONDUIT, TOM CLANCY´S,
GUITAR HERO: WORLD TOUR
MIYAMOTO
UNPLUGGED
EL GRAN MAESTRO DE NINTENDO
NOS HABLA DE LOS JUGONES,
DEL FUTURO DE LA WII Y MUCHO MÁS
PORTUGAL 4€ ALEMANIA 9.30€
AUSTRIA 8€ BÉLGICA 6,90€
SUIZA 12,90FR
GLOBUS






Son 33 números de EDGE en nuestro país. Treinta y tres revistas llenas de reportajes exclusivos, exigentes análisis y todo tipo de contenidos sobre el sector que tanto te gusta, el de los videojuegos. Ahora, más que nunca, sentimos la necesidad de tener en nuestro mercado una revista como EDGE, seria en sus planteamientos y fiel a sus lectores para hacerles llegar las últimas novedades y noticias desde una visión más internacional de una industria que cada vez cobra más importancia.
EDGE, como ninguna otra revista de nuestro país, ha hecho en estos casi tres años entrevistas a los mejores desarrolladores y se ha adelantado meses para contarte con antelación lo que están creando los mejores estudios del mundo.

En este número hemos realizado un nuevo esfuerzo para hacer los análisis que esperas, con una visión local del interés que los jugadores de nuestro país tienen por algunos juegos que no siempre coincide con el de la revista EDGE UK (Gran Bretaña). Aunque utilicemos muchos de sus análisis, ya que siempre es difícil encontrar en nuestro país profesionales de prestigio dispuestos a exigir a los juegos el máximo y, además, tener los suficientes conocimientos como para atreverse a realizar esas críticas, algo que puedes comprobar en el listado de críticas de otros medios que incluimos en el fórum, al final de la revista.

Disfruta de esta nueva entrega de tu revista favorita, la número 33, que estamos seguros que aprecias como una de las mejores del mercado y seguro que la más exigentes del sector de los videojuegos.

**AITOR URRACA, DIRECTOR.**



**EDGE**

Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Miriam Llano**
mllano@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Tonio L. Alarcón, Luis García Navarro, Ramón Méndez, Carlos González, David Caballero, Mario Fernández, Omar Álvarez, Tremendal Pedrero, Francisco Alberto Serrano Acosta y Albert Badosa.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Julia Muñoz**
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
**Cataluña:**
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
**País Vasco:**
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Movil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
**Suscripciones:** Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
tihdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
**Marisa Pérez Bodegas**
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
**Montse Busqué**
mbusque@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
www.globuscom.es
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp: 5/09 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**





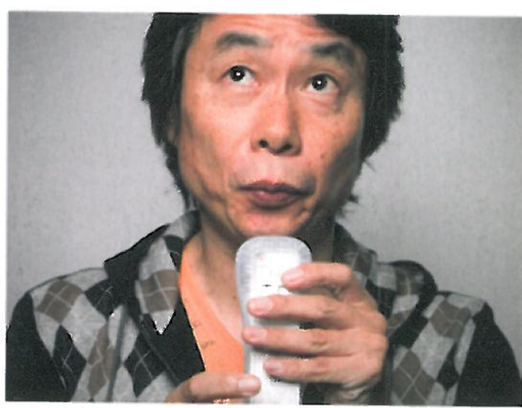

# SUMARIO

NÚMERO 33

## Este mes

















## Todos los meses



# SUMARIO
CONTINUACIÓN

## Lo más





## Nuevo













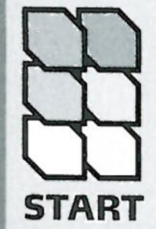










## START





**WEBSITE DEL MES**

**Los juegos que nunca llegas a jugar son a veces más importantes que los que juegas. Hacen promesas que nunca llegan a cumplir, pero tampoco pueden incumplirlas. Aunque sea ridículo andar detrás de juegos en versión beta, inacabados y defectuosos, siguen siendo los primeros que desaparecen. Unseen 64 sabe cómo te sientes, y ha reunido una considerable colección de pantallazos, ideas y diseños eliminados de distintos juegos, ideas que nunca salieron adelante o incluso títulos que fueron cancelados o de los que nunca se supo nada. La página se actualiza regularmente y es fácil de entender.**

Site:
Unseen 64
URL:
www.unseen64.net





ENTREVISTA

# Batman begins

## Los desarrolladores son gente cobarde y supersticiosa: nos convertiremos en murciélago para interrogarles

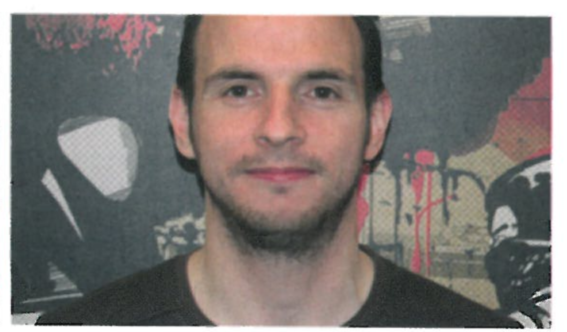
Con una mitología de 70 años a sus espaldas, con continuas reinterpretaciones en todos los medios y con un atractivo universal, es justo decir que Batman es todo un personaje. De hecho, ha dado lugar a muchos. Es una pena que los videojuegos terminen siempre utilizando un personaje soso, repetitivo y mal controlado. *Arkham Asylum* (ver p.30) promete ofrecernos otra cosa, pero ¿no es cierto que esto ya lo hemos oído antes? Hablamos con el director del juego, **Sefton Hill,** y con el diseñador narrativo, **Paul Crocker,** sobre la nueva entrega del cruzado enmascarado.

**¿Cómo se trabaja con un personaje que parece reinventarse cada cierto tiempo?**

**Sefton Hill:** Nos concentramos en lo que realmente es importante del personaje. Creo que muchos de estos juegos van mal desde el principio: consigues una licencia y tratas de exprimirla perdiendo todo lo que no se ajusta a la forma del género. Así que, si te fijas en lo fundamental, te das cuenta de que la clave está en quién y qué es Batman, en su libertad para enfrentarse o en la fuerza de su combate cuerpo a cuerpo. No es sigiloso, tiene mucho de depredador en la forma en que persigue a los villanos. Tomamos todos esos elementos y dividimos a la empresa en pequeños grupos para que sacasen adelante con éxito cada uno de ellos.
**Paul Crocker:** Lo que tratamos de hacer fue el tipo de juego que quiere un fan de Batman, todo lo siniestro que puede ser un juego para mayores de 13 años. No existen muchos buenos juegos de superhéroes. Los hay de Spiderman, supongo, pero... La gente cree que los personajes de este tipo son fáciles de trasladar al juego, pero no lo son. El atractivo icónico y visual tiene un recorrido limitado. Los juegos de Superman lo demuestran. Hemos dedicado mucho tiempo a asegurarnos de que cuando uno empiece a jugar se sienta como Batman.

**¿Y cómo se consigue que un jugador se sienta como Batman?**

**SH:** Dándole toda la fuerza posible. No queríamos hacer un juego en el que uno empieza,



**Paul Crocker (izquierda) y Sefton Hill, de Rocksteady Studios. Fundado en 2004, lo más conocido de este estudio es *Urban Chaos: Riot Response*. Crocker tuvo su momento culmen en aquel título gracias al líder de Burner Gang, que llevaba su nombre, y el equipo se tomó la revancha con un final memorable.**









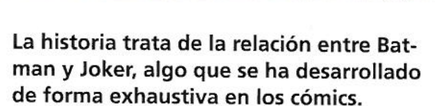


El Joker del cómic no tiene personalidad fija. La novela *Arkham Asylum* lo define como "una forma superior de inteligencia".

se encuentra con dos matones y le dan una paliza. Eso no está bien. Te tienes que sentir de inmediato como si fueras Batman. Así que los mandos son sencillos, pero, conforme avanza el juego, tu conocimiento de su complejidad se va desarrollando, hay un claro elemento de progresión. Habrá más elementos letales de los que se hayan visto nunca. Pero los juegos de sigilo han

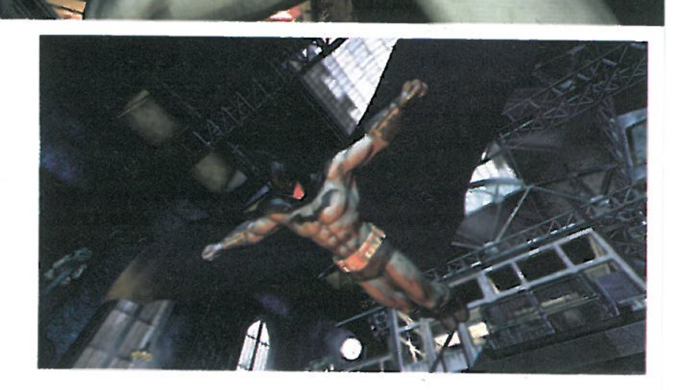
**"Joker aparece continuamente, y suele haber una razón por la cual Batman sencillamente no puede con él. Batman es increíble, pero Joker es su mayor adversario"**

debido de ser una de sus fuentes de inspiración.
**SH:** En cuanto a inspiración, ése es de los géneros más difíciles. En realidad nunca me han gustado los juegos de sigilo. Siempre me ha frustrado eso de empezar a jugar y ver que sólo estás trastabillando de un sitio a otro. Entonces te ven unos vigilantes y te escondes detrás de una caja, y un minuto después se olvidan de ti. Así que estamos pensando en un juego que no te castigue y que te permita primero mirar y planificar lo que vas a hacer.



**La historia trata de la relación entre Batman y Joker, algo que se ha desarrollado de forma exhaustiva en los cómics.**
**PC:** Personalmente, a mí me encanta *The Killing Joke*; es el Joker típico, pero, definitivamente, no estamos haciendo un videojuego basado en él. Tenemos un Joker extraño y tenebroso, contamos con la estupenda voz de Mark Hamill, y es un poco raro, en el sentido de que es una versión más oscura que el personaje del cómic. No es una película, está inspirado en el cómic, y nos gusta el enfoque de la novela gráfica. Joker aparece continuamente, y suele haber una razón por la cual Batman, sencillamente, no puede con él. Batman es increíble, pero Joker es su mayor adversario.

**¿De dónde sacasteis el diseño del *Arkham Asylum*?**
**PC:** ¡De 70 años de historia! Estamos en un lugar en el que las cosas son negras e inquietantes, y eso se adapta muy bien al motor Unreal. La combinación de eso con la arquitectura gótica es lo que nos da ese aspecto.

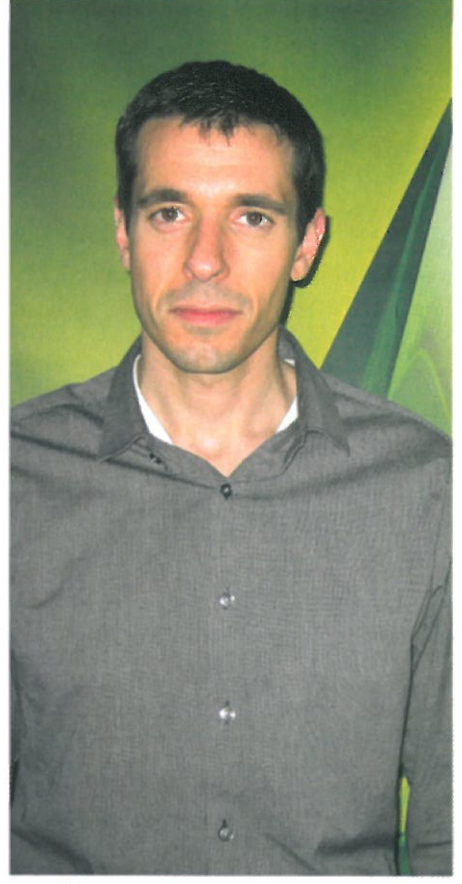


Algunas cosas son de la novela gráfica, como los escarabajos que puedes ver en las verjas, pero hay otras cosas que están ahí porque pensamos que están bien.

**¿Hay algún submarino nuclear de P. N. Gwynne escondido por ahí?**
**PC:** Una cosa de la que éramos muy conscientes es de que no queríamos que Joker se moviera en helicóptero, volando y lanzando bombas. Joker no es un buen personaje para convertirle en jefe. ¡Aparte de esas tonterías, el juego lo tiene todo excepto a Bat-Mite!

# La clave está en la sencillez

## Ben Bell, productor ejecutivo de *Los Sims 3*, nos cuenta por qué la serie ha vendido más de 100 millones de juegos



**Ben Bell destaca que los jugadores de *Los Sims 3* podrán dedicarse a aquel aspecto que más les guste, ya se trate de construir casas o de contar historias.**

Pocas franquicias hablan de números con tanta autoridad como Los Sims, con más de 100 millones de unidades vendidas desde que salió el primer título en 2000. Dentro de un par de meses saldrá a la venta *Los Sims 3,* y Ben Bell (en la imagen de la derecha) el productor ejecutivo del título ha visitado España para revelar lo que desean hacer de verdad los jugadores de la serie.

**En *Los Sims* 3 tendrá mucha importancia el contenido comunitario, pero no habrá interacción entre los jugadores**

Los jugadores enfocan el juego como una experiencia personal en la que tú estás con tu ciudad, y tu casa. Así que cuando planteamos

**Imagina que tienes tu propio reparto de personajes y desarrollas una historia en capítulos, y que la gente decida qué va a suceder... es un *machinima* interactivo**

en características online pensamos en cómo la gente puede compartir sus propias experiencias, coger algo y compartirlo con alguien más pero no en cómo estar en el mismo sitio juntos, porque la gente quiere tener más control y no dárselo a otra persona.

**El editor de video ¿está diseñado para hacer *machinima?***

Siempre hemos proporcionado bastantes truquillos que la gente puede usar el juego para crear situaciones perfectas. Con *Los Sims 3* los sims tienen personalidades reales, puedes diseñar personajes y hacer un tipo nuevo de *machinima.* Por ejemplo, imagina que tienes tu reparto de personajes y desarrollas una historia en capítulos, y dices: "esta pareja se ha peleado, ¿qué va a suceder ahora?". Lo subes a la red y que la gente decida que va a suceder con tus creaciones en el siguiente capítulo... es un *machinima* interactivo, que la gente haga sus historias y los demás las experimenten.

**Se han potenciado las posibilidades de decoración en la casa; ahora no solamente podrás cambiar el suelo y las paredes, sino que la opción de incorporar una decoración a cualquier objeto abre nuevas posibilidades.**

**¿Será fácil compartir esos machinima?**

Sí. En *Los Sims 2,* cuando querías compartir algo, tenías que copiar el fichero y pasarlo al directorio correcto, era más complicado. En *Los Sims 3* tendremos algunas herramientas que harán que sea más fácil ir online y colocar algo que está en tu juego.

**En *Los Sims 2* podías crear familias en diferentes casas y hoy jugabas con una y mañana con otra y cuando volvías a la primera, seguía como la habías dejado, pero ahora, si toda la comunidad avanza, ¿qué sucederá en este caso?**

En *Los Sims 3* puedes cambiar la perspectiva de los personajes que viven juntos. También puedes hacer dos ficheros diferentes, y desarrollar los personajes de ambos ficheros según te apetezca, que es lo que hacía mucha gente en *Los Sims 2.*

**Actualmente las comunidades virtuales son muy importantes, pongamos tipo *Second Life.* Cuando empezaron en Maxis a diseñar *Los Sims 3,* ¿se fijaron en ellas para ver lo que querían o no hacer?**

*Los Sims 3,* los sims en general, son una idea que puede atraer a mucha más gente que algunas de las comunidades virtuales. Tiene un atractivo más amplio porque puedes crear sucesos y controlar a las personas en diferentes aspectos de la vida. Hombres y mujeres, niños y niñas, hay gente de todas las edades que se divierte con el juego. No hay ningún juego que ofrezca una experiencia similar... No vemos la necesidad de cambiar la esencia del juego o convertirnos en algo diferente. Lo que queremos es una versión mejor de *Los Sims,* ayudar a la gente a tener la libertad que desea tener en el juego. El juego simboliza la libertad, autoexpresión, así que queríamos dar más posibilidades de expresarte tú mismo.

**Todas las empresas intentan actualmente conseguir al jugador ocasional, pero ustedes ya lo tienen; de hecho, lo inventaron. ¿Siguen buscándolo aún?**

El objetivo principal del juego hace que sea *casual.* Todo el mundo entiende lo que sucede; todo el mundo ha tenido esas experiencias: amor, ambición, miedo, tristeza, la comedia y el drama. Todo lo que sucede en la ficción sucede en la vida real. Eso es lo que hace que *Los Sims* sean tan irresistibles. No es que el juego sea simple, porque es muy rico, tiene muchas posibilidades, pero la premisa es sencilla.






De izquierda a derecha, *Prince of Pesia 3D; Las Arenas del Tiempo; El Alma del Guerrero, Las dos Coronas* y el *Prince of Persia* de la actual generación.

# Una visión diferente

## Matthew Clarke explica por qué *Prince of Persia* en alta definición tiene ese aspecto

La potencia gráfica de las consolas de alta definición para mostrar la realidad es asombrosa. Sin embargo, Ubisoft Montreal ha hecho saltar al primer príncipe de esta generación de consolas por una vereda muy alejada. **Matthew Clarke,** programador de Inteligencia Artificial del juego, estuvo hace poco en España para explicar el proceso artístico que ha seguido el juego. El punto de partida fue la pregunta: ¿Qué define a un juego de la nueva generación?

Para responder, Ubisoft Montreal analizó la dirección artística de los juegos que han salido en PS3 y Xbox 360: *Assassin's Creed, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Lost Planet, Resistance, Condemned, Gun* o la serie *Call of Duty.* Todos ellos, pertenecientes a la primera generación de juegos para PS3, son realistas, con lo que el estudio se encontró como respuesta otra pregunta: ¿Debe ser realista un juego para ser bonito y que lo consideren de la nueva generación? Y en Montreal dirigieron la mirada a los juegos que para ellos tenían belleza en anteriores consolas y en Wii: *Okami, Zelda: The Wind Waker, Shadow of the Colossus, Odd World* o *God of War,* "y nos dimos cuenta de que no, que no tiene por qué ser realista para que lo consideren como un juego de nueva generación", dice Clarke.

**El estudio ha bebido de las fuentes del dibujo y el sombreado de los cuadros orientalistas de Jean-Léon Gérôme y de las máscaras y la arquitectura árabe, e incluso la ciudad de Petra.**



Una vez decidido esto, Montreal buscó sus fuentes de inspiración, y lo hizo, evidentemente, en *Las 1001 Noches,* el libro en el que se basa *Prince of Persia.* En concreto, recurrió a las imágenes de una edición del título de principios del siglo XX, "una época que llamamos la edad dorada de las ilustraciones. Y ésta tenía tres cosas muy específicas en estas ilustraciones: primero, que siempre tenían personajes con una personalidad compleja, que podías mirar en su interior. En segundo lugar, que los fondos tenían la misma importancia que lo que sucedía en primer plano, y, en tercer lugar, que tenían un sombreado interesante".

Pero el estudio ha bebido de las fuentes del dibujo y el sombreado de los cuadros orientalistas de Jean-Léon Gérôme y de las máscaras y la arquitectura árabe, e incluso la ciudad de Petra, con sus edificios construidos en el interior de la roca, ha dejado su poso en los responsables gráficos del juego. Mención aparte merece la caligrafía, la persa y la árabe, que muestran su potencial: "sobre todo en Elika, las curvas, la fluidez de los personajes, las hemos utilizado de una forma muy femenina".

Los personajes han sufrido una importante evolución; "en los videojuegos es importante que el jugador se sienta identificado con el personaje con el que juega. Queríamos lograr dos cosas –explica Clarke–, un personaje que fuese un buscavidas, un aventurero, y que eso se percibiese también en su ropa, pero que al mismo tiempo tuviese un trasfondo real, por eso le pusimos el turbante e incluimos los colores escarlata y azul".

Elika tenía al principio más influencia de Lara Croft, enseñando más carne, pero "luego pensamos que era una princesa, y no tenía sentido que se le viera tanto o que llevase un bikini metálico, así que nos inspiramos en Julia Roberts y Natalie Portman", añade Clarke. A todos los personajes se les añadió un sombreado tipo manga, duro y sin degradaciones, un dibujo similar al cell shading. El resultado lo puedes encontrar ya en las tiendas.



Los monstruos se basan en la tradición oral. El cazador hizo un pacto con las fuerzas del mal para convertirse en el mejor.

### Teletipo



#### Premio a los más vendidos

Durante 2007 superaron los 40.000 ejemplares vendidos 56 de los títulos distribuidos por las empresas que pertenecen a la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe). Estas cifras excluyen a Nintendo y Konami, que no forman parte de aDeSe. A finales de noviembre se celebró en Madrid la entrega de los galardones que reconocen las ventas. En la foto, todos los premiados. En las cifras de ventas hay que destacar que entran en la lista las nuevas consolas, aunque se mantiene PlayStation2 en 17 de los títulos más vendidos.




SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
902 110 453
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. · PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA

## XBOX 360

CONSOLA XBOX 360 PREMIUM
+ juego PES 2009



249,95€

CONSOLA XBOX 360 PREMIUM
+ juego CALL OF DUTY 5

249,95€

CONSOLA XBOX 360 PREMIUM
+ juego PRINCE OF PERSIA



249,95€

CONSOLA XBOX 360 PREMIUM
+ juego GEARS OF WAR 2



269,95€

CONSOLA XBOX 360 ARCADE
+ juego SEGA SUPERSTAR TENNIS



179,95€

CONSOLA XBOX 360 ARCADE
+ juego LIPS (KARAOKE)



199,95€

CONSOLA XBOX 360 PREMIUM
+ LEGO INDIANA+KUNGFU PANDA



239,95€

CONSOLA XBOX 360 ELITE
+ LEGO INDIANA+KUNGFU PANDA



299,95€

## Wii

CONSOLA NINTENDO Wii
+ juego WII SPORTS



249,95€

CONSOLA NINTENDO Wii
+ WII SPORTS + CRASH LUCHA DE TITANES + PACK DEPORTES 4 EN 1

269,95€

Wii FIT (INCLUYE JUEGO Y BALANCE BOARD)

86,95€

Juego GUITAR HERO WORLD TOUR SUPER BUNDLE (incluye juego, microfono, guitarra y bateria)



206,95€

## NINTENDO DS

CONSOLA NINTENDO DS
7 COLORES DIFERENTES

149,95€

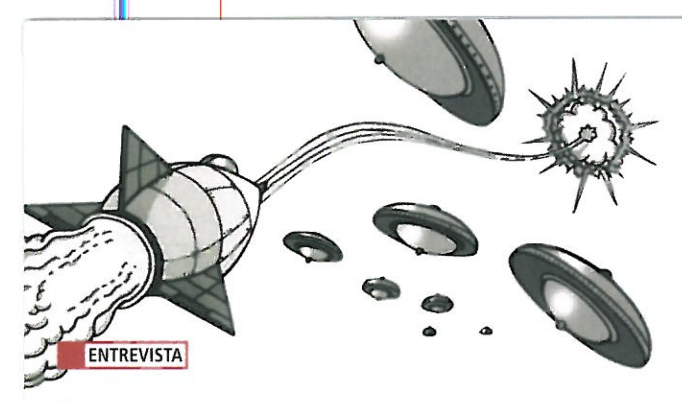
CONSOLA NINTENDO DS + JUEGO BRUJULA DORADA
7 COLORES DIFERENTES

159,95€

CONSOLA NINTENDO DS BLANCA
+ BRAIN TRAINING



169,95€



ENTREVISTA

# Labs en la red

## Como el YouTube de los juegos, Flash entra también en la enseñanza online

Tras superar la cifra de 8.000 juegos en la red desde su lanzamiento en marzo de 2007, *Kongregate*, el portal del juego Flash, acaba de abrir Labs, una sección dedicada a guiar a los novatos en el camino para hacer juegos con Flash. Este sitio ha trabajado mucho para promover y apoyar este sector, dando a sus miembros parte de los ingresos publicitarios –un juego que tenga 100.000 usuarios, que no es una gran cifra de popularidad, puede obtener en torno a 80 € (y la oportunidad de ganar dinero en concursos de creación de juegos). Hablamos con su fundador, **Jim Greer,** sobre Labs, sobre cómo se ha desarrollado el portal y el sector desde la aparición de *Kongregate* y sobre lo que guarda Flash para el futuro.

**¿Los primeros 18 meses ha ido cómo cabía esperar?**
La dirección que ha tomado el portal es la que esperábamos, pero estamos trabajando con 100 juegos cuando esperábamos tener 20. No tenía ni idea de que los desarrolladores tuvieran tantas ansias de hacer juegos.

**Otros portales de juegos Flash no han copiado todavía su modelo, ¿les ha sorprendido?**
Sí, estoy un poco sorprendido, aunque hacerlo significa mucho trabajo técnico extra, dirigir la comunidad y conseguir que los desarrolladores utilicen tus APIs. No es nada fácil. Y los desarrolladores están haciendo dinero a través de los ingresos de publicidad y los premios de los concursos, recibiendo desde algunos miles de euros a decenas de miles. Y luego hay unos pocos grandes desarrolladores en el sitio que logran ganarse la vida con esto, pero queremos que se extienda a cualquiera que tenga un juego popular. Hay otras cosas que estamos haciendo, como microtransacciones o apoyo al modo multijugador.

**Muchos juegos que aparecen en *Kongregate* están también en otros sitios de juego Flash. ¿Qué le parece esto?**

**"Hace un par de años un jugador de consola habría dicho que los juegos Flash eran basura, pero ahora se dan cuenta de que se pueden hacer muchas cosas en esa ventanita"**

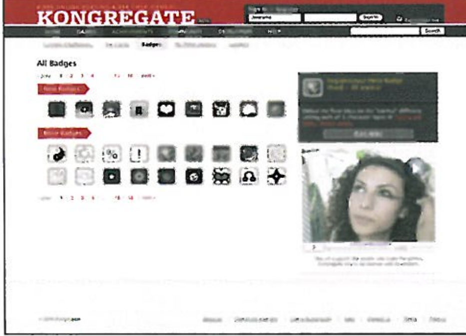
La red es así, es abierta. Tenemos un contrato por el cual aparecemos como espónsor de *Desktop Tower Defense* en la página del creador Paul Preece, y no nos parece que eso sea una gran amenaza. Mi intención es respetar totalmente a los portales que ya existen. Tienen juegos fantásticos, y llevan mucho más tiempo trabajando, pero nosotros hemos subido el listón en cuanto a los contratos con los desarrolladores. Están ganando mucho más dinero gracias a nosotros. Estamos tratando de hacer algo diferente y más profundo, y ofrecer el sistema multijugador a cualquier desarrollador supone que podemos empezar a trabajar con distintos juegos que pueden existir ya en otros portales. Pero, incluso en ese caso, nunca ocurrirá que sea un solo portal el que ofrezca juegos Flash.

**¿Cómo ha cambiado la escena del juego Flash desde la aparición de *Kongregate*?**
El público total ha crecido mucho, porque el aprecio por este juego es ahora generalizado. Hace un par de años un jugador de consola diría que los juegos Flash eran basura, pero ahora se dan cuenta de que se pueden hacer muchas cosas en esa ventanita. Hay páginas dedicadas a reseñar estos juegos y entre los desarrolladores se va difundiendo la idea de que puede ganarse dinero, aunque el sector consista principalmente en gente que quiere hacer un juego y presentárselo a otra gente.

**Usted trabajaba antes en EA, ¿cree que en la industria general del juego ha habido también un cambio en la percepción de Flash?**
Sí, pero también sobre los juegos independientes como fenómeno general. Cuando dejé EA, estuve pensando con otros dos compañeros en crear nuestro propio estudio de juegos, pero luego tuve la idea de *Kongregate,* así que creamos dos empresas y compartimos la oficina. Las otras dos personas son Ron y Kyle, de *2D Boy,* y *World Of Goo* supone un paso más en nuestro objetivo de subir el listón para los juegos independientes.

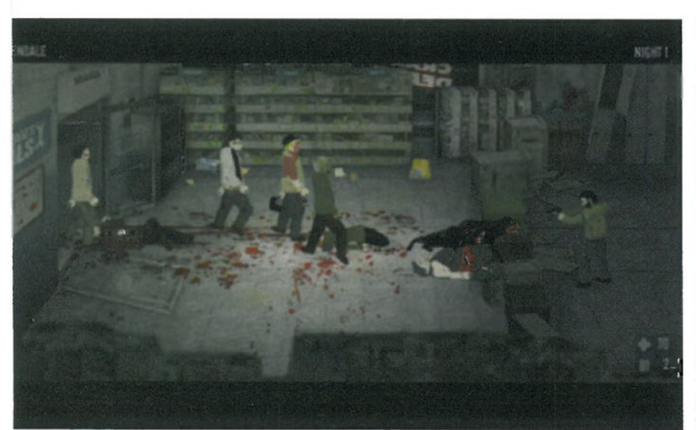
**¿Kongregate Labs era parte de su plan desde el principio?**
Siempre hemos querido contar con herramientas que ayuden a la gente a hacer juegos. Si juegas



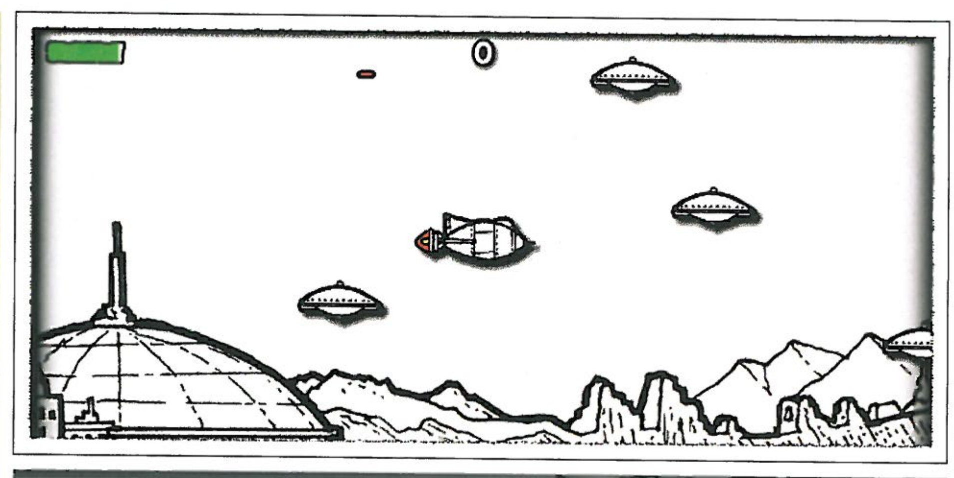

Los futuros tutoriales explicarán cómo fomentar, por ejemplo, las microtransacciones o el multijugador. "La gente responderá y seguirá trabajando a partir de aquí", afirma Greer (derecha).







Sonny (arriba), un sencillo RPG de batallas por turnos, es el juego más jugado de *Kongregate* actualmente, y fue creado por un estudiante de 19 años de Londres. *The Last Stand 2* (izquierda) es un cuidado shooter de zombies y supervivencia.



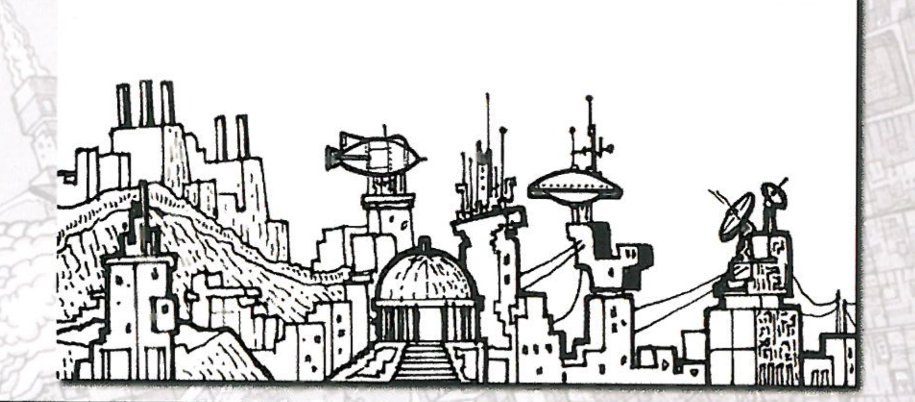
Shootorial 4: Aliens Attack!

**Click here to download all the source files for this Shootorial.**

In this tutorial we will:

1) Create an EnemyShip class
2) Write some logic that instantiates enemy ships at an interval and flies them across the screen

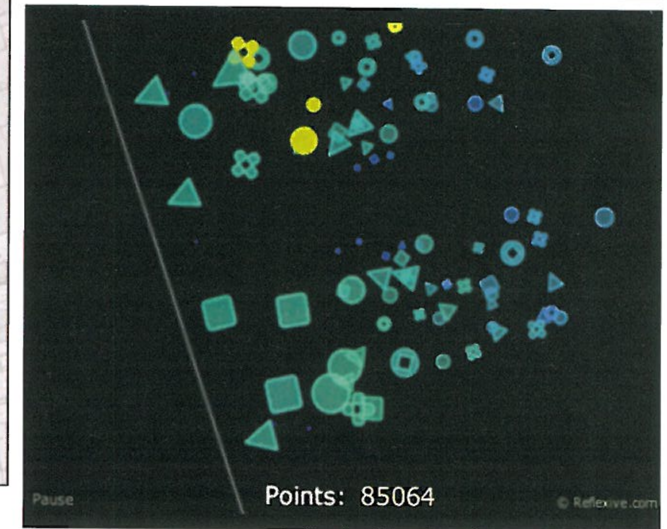
The swf below shows what our game will look like. Use the keyboard arrow keys to move the ship around. Press the spacebar to shoot missiles. *NOTE: collision detection and explosions will be covered in the next Shootorial.*



**Lo más vendible de *Kongregate* son sus buenas capacidades para la 360 y un chat que aparece junto a la ventana de juego. El plugin de Flash y la aplicación web Ruby on Rails hacen la vida más fácil a los desarrolladores amateur a quienes se dirige.**

**Otros juegos populares de *Kongregate* en los últimos meses han sido *Straw Hat Samurai* (debajo) y *Music Catch* (debajo del todo), que, en su forma descargable, te permite utilizar tus propios MP3.**




algo como *GTA* o *Spore*, son cosas tan complejas que sólo la idea de que esos juegos los ha hecho gente como tú te parece algo muy lejano. Lo bueno de Flash es que, de todas las herramientas de creación de juegos, es una de las más fáciles, pero sigue intimidando a la gente, así que hemos hecho nueve tutoriales sobre cómo hacer un shooter de movimiento lateral, o cómo descargar el programa de prueba de Flash de 30 días para trabajar con la detección y con la IA. Al final puedes crear un juego entero, incluyendo el código fuente. Y luego tenemos un concurso con premios en metálico. La gente podrá colgar sus propios tutoriales, y estamos haciendo otros nuevos para los diferentes géneros.

**¿Hay ya una pequeña comunidad de desarrollo en *Kongregate*?**
Sí, y es muy activa, con foros de programación y de arte. Pero el paso de jugar un juego a hacerlo no es tan fácil como parece. La mayoría de los socios tienen un interés latente en hacer juegos y recibimos muchas preguntas sobre cómo hacerlo. Aunque hay algunas herramientas y tutoriales, creemos que no hay nada que lo facilite al máximo.

**¿Han contado con apoyo de Adobe? No parecen estar esforzándose por lograr que los desarrolladores de juegos trabajen con Flash.**
Es más fácil vender herramientas para empresas que hacer carros de la compra, pero están tratando de hacerlo con los móviles. El nuevo Flash 10 ha puesto en marcha muchas herramientas y también aceleración en 3D. Estamos hablando con Adobe para poder dar copias gratuitas de Flash a los ganadores de los concursos. Así que veremos.

**Con plugins como Silverlight y Unity3D, los juegos con browser se han convertido en una parte importante del futuro de los juegos. ¿Se consideran parte de esa evolución?**
Las comunidades para hacer juegos a partir de estos nuevos plugins no han hecho más que empezar, pero hay obstáculos para descargar los plugins, porque no son tan ligeros como Flash. Pero espero que *Kongregate* siga adelante dentro de diez años y que estemos haciendo juegos con browser. La gente vive dentro de sus navegadores, así que estaría loco el que no considerase que esto es parte del futuro del juego.

**Teletipo**




**Activision Blizzard domina los Joystick**

**Se han hecho públicos los 26 Annual Golden Joystick Awards, en asociación con Virgin Media. Como siempre, los ganadores se decidieron por voto del público y los premiados de este año incluyen *Super Smash Bros Brawl* (Juego Nintendo del Año), *GTAIV* (Juego Xbox del Año) y *MGS4* (Juego PlayStation del Año). El premio al distribuidor del año fue para Blizzard, mientras que el de Desarrollador del Año recayó en Rockstar North. *Fallout 3* fue el ganador de la categoría *Más Deseados de EDGE*. Activision barrió con los premios grandes: premio al Mejor Juego Online de GamesRadar y al Juego del Año de Virgin Media para *Call Of Duty 4*.**




**"Aunque siempre ha dicho que sus juegos Battlefield eran 'cinematográficos', DICE limitó su formato a 4:3, algo que es claramente poco cinematográfico. Además, fomentaron la idea de que jugar a toda pantalla era 'hacer trampas'".**
Qué canallas. La primera edición de los premios Field of Vision incluye un anti-premio a la Estrechez de Miras para desarrolladores "que de forma activa evitan o rechazan el uso de los dispositivos a toda pantalla".

**"Como dispones ya de los primeros 19 caracteres del código, puedes tratar de 'adivinar' el último. Para ello, teclea tu código y, para saber el último carácter, prueba con las letras de la A a la Z y luego con los números del 0 al 9".**
El servicio de atención al cliente de EA ofrece un apoyo muy práctico a los desafortunados que compraron *Red Alert 3* y recibieron códigos incompletos.

**"Un beta es como liarse con una chica sólo para decir: 'Sí, me la tiré'. Sé que suena crudo, pero es totalmente cierto. Cuando has jugado con un beta, puedes tacharlo de la lista, puedes decir: 'Sí, ya he jugado con él'. Y quizá no te sientas motivado cuando empieces a jugar con la versión final y auténtica del juego".**
Cliff Bleszinski parece animar a la gente a empezar a llamarle otra vez CliffyB.

**"Este coche es como la alarma del despertador. Cuando llego a trabajar, el corazón se me acelera y estoy listo para arrancar".**
Bleszinski de nuevo, esta vez haciendo un homenaje a lo que aporta su Lamborghini Gallardo Spyder rojo al juego *Gears Of War 2*.

**"A escondidas jugaba mucho a *Rock Band*".**
Grace Kim, Chica Playboy de noviembre, revela otra de las posibles razones por las que dejó su trabajo como jefa de relaciones públicas de *Guitar Hero*.

**"*World Of Warcraft* es un juego multijugador masivo de rol online (en la línea de *Starcraft* y *Second Life*)".**
La sección Body & Soul del *Times* intenta explicar el confuso mundo del juego MMO a las viudas, y posiblemente complica las cosas más todavía.




ENTREVISTA

# Euro vision

## El nuevo jefe de Xbox 360 online quiere adaptar Live a Europa


Johnson tiene mucha experiencia trabajando en Live, pero la mayoría de su nuevo equipo será europeo.

Después de trabajar en Xbox Live desde su creación en 2002 y de dirigir el equipo de software que creó el nuevo frontal de la 360, **Jerry Johnson** acaba de asumir su nuevo cargo como director general de Xbox Live Europe. Esto demuestra el reciente interés de Microsoft de dirigirse directamente al mercado europeo en lugar de gestionarlo todo desde la sede de Microsoft en Redmon. Nos reunimos para hablar de su intención de hacer más atractiva la Xbox 360 para ese complejo mosaico de culturas que componen el nuevo "campo de batalla" de la Xbox 360, en palabras de John Schappert, vicepresidente de Live, software y servicios de la compañía.

**"Hubo momentos en que no podía dormir, no sabía si íbamos a poder sacarlo este año. Nos preocupaba el funcionamiento inicial, en especial por todos los gráficos que queríamos tener"**

**Acaba de venir para dirigir Live en Europa, ¿se trata de un cargo totalmente nuevo?**
Es parte del compromiso con Xbox Live. Voy a dirigir un grupo más pequeño de gente: en Redmon trabajaba con unas 140 personas en el departamento de software, y aquí van a ser 30. No vamos a traernos a 30 americanos para hacer esta tarea, seré yo y un ingeniero sénior, y contrataremos a gente de Europa continental y del Reino Unido, con el objetivo de crear experiencias que se adapten muy bien al mercado europeo. La semana pasada estuve en España y me quedó claro que no puedes diseñar experiencias para Europa trabajando desde EE.UU. Simplemente, eso no funciona, no tiene el estilo adecuado ni el diseño adecuado.

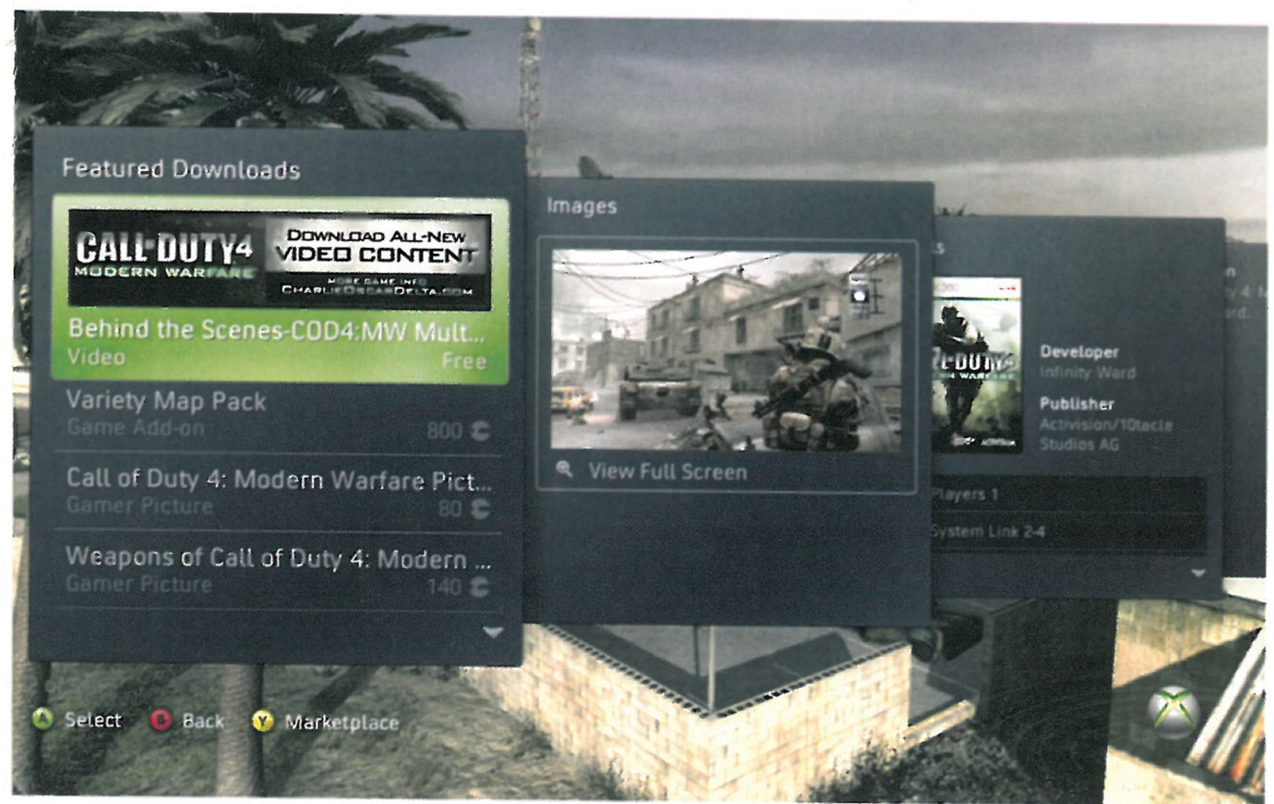
**¿Se trata de una diferencia visual o de contenido?**
Creo que se trata principalmente de una diferencia de contenido; es una cuestión de experiencia. Si vas a la Europa meridional, te das cuenta de que hay aspectos deportivos y sociales que son muy importantes. Una de las cosas que siempre nos hemos preguntado es: "¿Por qué Xbox Live no tiene partidos adaptados a cada país?". La respuesta es que eso no te ayuda a acercarte a la gente; si empiezas a limitar tu público justo cuando tienes problemas para encontrarlo, filtrarlo más todavía no ayuda a crearlo. Así que vamos a hacer cosas que se adapten a los aspectos sociales. No sé si se trata de buscar cosas que sean relevantes en cada país para generar que se organicen eventos sociales en común. Incluiremos accesorios en el dashboard, que ya no será estático.






El nuevo dahsboard necesita más espacio de almacenamiento que el original; para los usuarios sin HD las unidades de memoria de 64Mb no serán suficientes para gestionar todo, incluyendo accesorios como el creador de avatares.






Johnson dice que el principal problema de aplicación que ha tenido Microsoft ha sido con el botón guía del pad de la 360. El nuevo dahsboard incluye muchos más indicadores para favorecer su uso.





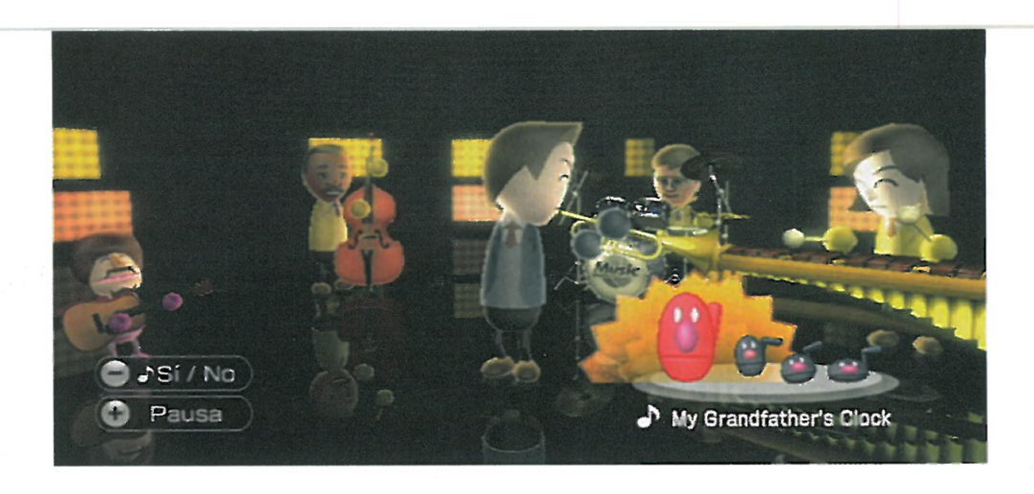
**Entonces, ¿incorporarán opciones en el dashboard?**
Bueno, sin llevar demasiado lejos la comparación, creo que hay que pensar en lo que hicimos con Netflix en EE.UU. Era una aplicación diferenciada, orientada específicamente al público estadounidense. Cuando lleguemos aquí podemos escoger algunos contenidos y algunas actividades sociales que podamos diseñar específicamente para este mercado. Si piensas en juegos, Rare, por ejemplo, también puede tener interés en esto, porque incluye experiencias de entretenimiento y juegos. Lo que Live te permite hacer es reunir estas dos cosas y generar experiencias sociales en torno a ellas. Tenemos la oportunidad de usar todos los cambios que hemos incorporado a la plataforma y hacer cosas orientadas al mercado de aquí, sin esperar a que Redmond lo considere una prioridad.

**¿Y estas aplicaciones específicas podrán ser fabricadas por empresas externas además de por su propio equipo?**
Sí, tendremos una plantilla de ingenieros aquí y trabajaremos también con otros socios. Netflix y su aplicación para compartir fotografías son ejemplos de esto: se hizo desde la compañía, y luego una empresa de San Diego hizo la aplicación fotográfica. Tuvimos que abrir la interfaz del programa para incluir algunos elementos a los que los juegos no tienen acceso.

**¿Costarán dinero estas aplicaciones en algún momento?**
Como negocio que somos, obtenemos dinero a través de las transacciones, las suscripciones y la publicidad. Si la aplicación anima a la gente a entrar en el servicio y hacer otras cosas, será gratuito. Si se trata de algo que requiera pago de derechos, podrá cobrarse por la transacción.




**El nuevo dashboard funciona de forma muy fluida. ¿En algún momento temieron que no podrían conseguirlo?**
¡Sí! Hubo momentos en que no podía dormir, porque no sabía si íbamos a poder sacarlo este año. Nos preocupaba el funcionamiento inicial, especialmente con todos los gráficos que queríamos tener. Si te fijas en otros servicios de venta dentro de consolas, te das cuenta de lo lentos que van. Dedicamos mucho tiempo a desarrollar la predicción de tareas, para que, en cuanto te conectes, empieces a recibir cosas. No debe afectar a nada que esté pasando en la consola, pero queríamos que no hubiera que esperar para empezar a ver material. Fue angustioso.




# Música para las masas

## El analista de Screen Digest Piers Harding-Rolls examina las tendencias del juego de consola durante el trimestre navideño

A pesar de las preocupaciones sobre la situación económica global, la industria de los juegos se ha preparado frente a las Navidades más importantes para la actual generación de consolas. Es probable que la base instalada global de Wii, Xbox 360 y PS3 llegue cerca de los 90 millones de unidades cuando acabe el año, y los distribuidores responden a esta previsión con una buena tanda de lanzamientos. Muchos de estos títulos pertenecen a las franquicias más establecidas, mientras que otros son segundas entregas de títulos de IPs originales, diseñados específicamente para esta generación de consolas.

Activision Blizzard consolida su peso y su fuerza en el mercado con la mayor parrilla de lanzamientos para el periodo navideño, con cerca de 35 lanzamientos, frente a los 25 de EA y los 20 de Ubisoft. Igual que en el último trimestre, los lanzamientos se han concentrado con fuerza en los distribuidores más importantes; las cinco firmas grandes responden del 60 por ciento de los títulos que se lanzarán en el último trimestre para Wii, Xbox 360 y PlayStation 3.

Si se comparan los géneros de los títulos publicados en el 2008 con los de 2007, se comprueba un incremento continuado de las compilaciones de minijuegos, especialmente para Wii, y la llegada de toda una nueva gama de juegos musicales, impulsados por el éxito estelar de *Guitar Hero, Rock Band* y *SingStar.* A finales de 2008, hemos asistido a casi 50 lanzamientos de juegos basados en música o pertenecientes al género del minijuego, en comparación con 14 juegos musicales y 10 publicaciones de minijuegos en 2007.

Los juegos musicales ofrecen una rápida oportunidad a los distribuidores que quieren desarrollar su negocio, pero el sector parece en este momento algo desbordado. Esto supone que los títulos de grandes marcas o de una IP más reconocible para el consumidor tienen mayores posibilidades para competir. Guitar Hero y Rock Band son ahora marcas bien establecidas y romper su control del mercado será un reto para los nuevos contendientes. Estas dos franquicias han generado sin duda una revolución en los juegos, propiciando un crecimiento impresionante en un género de importancia vital, en el que los periféricos, fundamentales para jugar, favorecen también los márgenes de beneficio del distribuidor y del vendedor. La franquicia de *Guitar Hero* ha vendido más de 21 millones de unidades en todas las plataformas, de las cuales 5 millones de *Guitar Hero 3* y 2 millones de *Guitar Hero 2* se han vendido en plataformas que apoyan la descarga de música




**El camión de *Guitar Hero* (ver la reseña de *World Tour*) y de *Rock Band* (o el autobús de la gira) sigue su ruta, con lanzamientos para la mayoría de las consolas domésticas, DS, PC, Mac y móviles.**



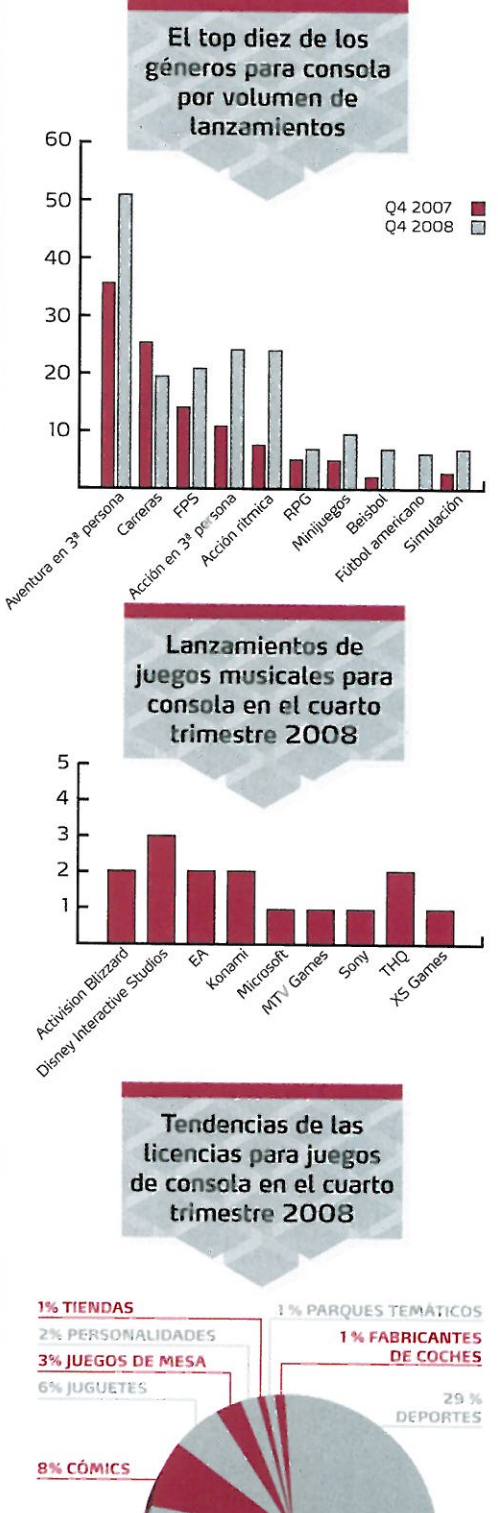

*Wii Music* **(ver entrevista con su creador, Shigeru Miyamoto,) podría ser una fuerza a tener en cuenta en los juegos musicales.**

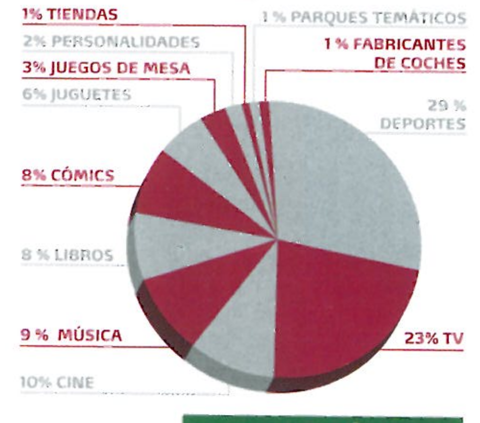
adicional para el juego. La cifra tendrá una fuerte subida durante estas fechas con el nuevo *Guitar Hero World Tour.*

La otra IP líder en consolas, *Rock Band,* de Harmonix, ha generado en torno a 4 millones de ventas en dos versiones multiplataforma, la segunda de las cuales ya se ha lanzado en Estados Unidos. Screen Digest estima que *Rock Band* ha generado más de 21 millones de descargas pagadas de canciones, mientras que los jugadores de *Guitar Hero* han comprado alrededor de 18'5 millones de descargas. Screen Digest prevé un considerable crecimiento en las ventas de música descargable en los juegos, teniendo en cuenta que estas Navidades está disponible por primera vez el contenido descargable para dos juegos, *Rock Band 2* (para Wii) y *Guitar Hero World Tour.* Un rápido vistazo a las tendencias para el cuarto trimestre muestra que el mundo del deporte y de la televisión proporcionan esta Navidad una fuente regular de licencias externas a los juegos. En comparación, el trimestre anterior sólo hubo un título basado en un programa de televisión.

**_Guitar Hero_ y _Rock Band_ han generado sin duda una revolución en los juegos, propiciando un crecimiento impresionante en un género de importancia vital.**

Es más probable que los compradores navideños se dejen arrastrar por licencias famosas en este sector, lo que demuestra también que el ciclo de las consolas está entrando de una etapa de gran desarrollo de mercado, lo que se adapta bien a los juegos basados en este tipo de IP. El potente catálogo de EA en el género de juegos deportivos y el catálogo de Activision Blizzard, más orientado al cine, se reforzarán con el lanzamiento de 14 y 13 juegos respectivamente.




Fuente 

www.screendigest.com

# Juega en las mejores condiciones

Hemos buscado en lo último que ha salido al mercado para seleccionar aquello que te servirá para jugar más cómodamente o con nuevas sensaciones, o simplemente para añadir pequeños toques que personalizarán esos ratos que pasas con tus títulos favoritos estas navidades



## El volante más completo para PC

**Ferrari F430, de Thrustmaster**

Es una réplica del volante de carreras del Ferrari F430. Ofrece gran comodidad y múltiples detalles en un cuidadoso acabado. El Manettino , un interruptor giratorio usado en los coches de carreras, incorpora cinco posiciones retroiluminadas para configurar tu coche al máximo. Los pedales tienen efecto de resistencia para darles más realismo. Tiene Force Feedback y el botón Force te permite activar o desactivar la función de centrado automático del volante.

**Precio: 19,99 €**

## El mejor sonido en el PC

**Fatal1ity USB Gaming Headset hs-10000, de Creative**

Diseñados junto al jugador professional Fatal1ity, con Windows Vista proporcionan sonido surround posicional 3D muy útil en los combates. Puedes controlar el volumen directamente y silenciar el micrófono, que tiene supresión de ruido y además es desmontable para los juegos que no lo necesitan. Muestran un aspecto sólido y tienen almohadillas suaves y diadema flexible para ajustarse a cada persona. Se conecta mediante USB.

**Precio: 79,99 €**



## Baterías de la 360 a punto

**Charging&Battery, de Kaos**

Esta estación compacta permite cargar simultáneamente dos baterías de la 360 y, gracias a la pletina ajustable a la parte superior de la consola, garantiza una óptima sujeción. Tiene indicadores LED del estado de carga y un cargador independiente para los auriculares Micro Earphone. Incluye una batería de litio de larga duración y un cargador de corriente.

**Precio: 31,45 €**



## Controla la temperatura de tu PC

**Refrigeración Gaming UFO V51, de GlacialPower**

Con un diseño inspirado en los platillos volantes, los UFO V51 están compuestos de dos ventiladores ultrasilenciosos de 92 mm., cuatro tubos de calor de 6 mm. y 8 mm. de diámetro, láminas de aluminio, fundas de rodamiento con garantía de por vida y recubrimiento de plástico. Los ventiladores alcanzan velocidades comprendidas entre las 800 y las 2.500 rpm. Los tubos y el disipador gestionan el flujo del aire para mantener refrigerada la CPU, tanto del procesador como la memoria, el VRM y los chipsets.

**Precio: 41,76 €**

## Un volante realista para la Wii

**Speed Force Wireless Racing Wheel, de Logitech**

Produce una experiencia automovilística más realista que los complementos con forma de volante que únicamente sirven para colocar en su interior el Wiimando, y ello es posible gracias al force feedback para sentir la emoción de las curvas y la vibración. Sirve para juegos como *Need for Speed Undercover.* Tiene un alcance de hasta 10 metros. Incluye un accesorio extensible para las rodillas.

**Precio: 79,99 €**

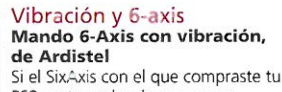


## Vibración y 6-axis

**Mando 6-Axis con vibración, de Ardistel**

Si el SixAxis con el que compraste tu PS3 no te acaba de convencer porque echabas en falta la vibración pero no quieres perder la detección de movimiento, Ardistel te ofrece la opción de tener ambas cosas con este mando inalámbrico. Está fabricado en material Soft Touch para que sea agradable al tacto, tiene los botones de acción cromados y funciona con tres pilas tipo AAA. Mantendrás el sensor de movimiento de 6 ejes y la vibración.

**Precio: 39,95 €**










## Cuida el exterior de tu PS3

**Protección nano, de Data Becker**

Kit que limpia y protege tu consola PS3 del polvo y de cualquier suciedad. Sirve para el mantener la consola libre de polvo y suciedad durante 6 meses. Los depósitos se retiran con facilidad al tiempo que se reducen las posibilidades de que la consola se raye. Se compone de gamuza de microfibra extragrande, con la que se limpia toda la consola de una pasada, a la que acompaña un pincel de cerdas y un limpiador especial para la consola.

**Precio:12,99 €**



## Libera al Nunchaco de la Wii de cables

**Nunchuk Wireless Adapter, de Thrustmaster**

El Nunchaco ya no tiene que estar atado siempre al Wiimando. Este complemento proporciona al Nunchaco una conexión inalámbrica a 2,4 GHz con el mando de Wii con un alcance funcional de 10 metros. Con un diseño compacto, el cable queda alojado en la parte superior del adaptador. Utiliza dos pilas AA con una autonomía de 50 horas. Sólo tienes que sincronizarlo con el Wiimando pulsando un botón. Incluye muñequera de seguridad.

**Precio: 19,99 €**




## Mejora el sonido de tu batería

**Silenciadores Rockband, de Nobilis**

Jugar a *Rock Band* solo o con amigos es muy divertido, pero lo cierto es que puedes llegar a molestar a quienes te rodean o incluso a los vecinos cuando tocas la batería por lo fuerte que se oye el ruido al golpear con las baquetas. Para evitar ese ruido y que los vecinos vengan a quejarse puedes utilizar estos silenciadores oficiales. Al mismo tiempo que eliminan el ruido del impacto, los silenciadores permiten mejorar el efecto de rebote al tocar.

**Precio: 19,99 €**

## Un sonido realista

**Auriculares HD 515 Gaming, de Sennheiser**

A una comodidad extraordinaria de uso gracias a su ligero peso y confortables almohadillas unen un sonido de calidad con tecnologías propias de Sennheiser como EAR. Tienen el diafragma Duofol que elimina las ondas estacionarias, a lo que se suma una reproducción de bajos equilibrada por debajo del umbral humano de audibilidad.

**Precio: 109 €**



## Para oír y hablar en la PS3

**Bluetooth headset Milos-9, de Anycom**

Cada vez son más los juegos que permiten la comunicación por voz en la PS3 para el modo de juego multijugador. Este auricular inalámbrico te permite poder escuchar a tus compañeros de juego y transmitir tus mensajes sin tener que llevar un auricular completo y sin los siempre molestos cables. Tiene batería hasta para nueve horas en conversación y 180 horas en Standby. Pesa sólo 9 gramos. Incluye el adaptador para corriente para cargarlo. Sirve también para teléfonos móviles.

**Precio: 22,90 €**

## Accede a las teclas del PC más rápido

**FightPad Advanced Steel Grid, de Revoltec**

Para algunos juegos de PC como los shooter o incluso los Massive Multiplayer Online (MMO) es mucho más cómodo y rápido tener un pad adicional que estar dislocándote las manos como un virtuoso del piano para llegar a las teclas más alejadas entre sí. Este miniteclado es de los más llamativos del mercado. Es ergonómico y las teclas permiten un acceso más rápido y preciso a las funciones de control. Puedes configurar las 20 teclas macro, programar combinaciones, textos y movimientos de ratón para ganar tiempo al ejecutar las acciones de forma que la pulsación de una tecla dé las órdenes equivalentes a varias teclas. Las FightKeys ayudan a mejorar el control del juego. Forma parte de la serie Fight que ofrece también teclado, ratón y alfombrilla.

**Precio: 29.90 €**

## Mayor libertad de movimiento

**Mando Blade FX de Kaos Videogames**

Se conecta de forma inalámbrica al Wiimando, dando mayor libertad en el juego. Tiene luces que te informan de si está encendido y el estado de la batería. Utiliza una pila tipo LR03. Lleva integrado un sensor de movimiento de tres jefes para expandir las sensaciones de juego. Funciona con todos los juegos compatibles con el Nunchaco. Gracias a su función FX permite memorizar un movimiento y repetirlo pulsando un botón.

**Precio: Por confirmar**

## Da un aire nuevo a tu Wii

**Pack protección 3 en 1, de Ardistel**

Fundas protectoras de silicona de diseño exclusivo para los mandos y la para la consola Wii. Ofrecen máxima protección y tacto suave, ya que están fabricadas con material resistente que protegen el sistema de juego de los arañazos y la suciedad. Además de su carácter útil, dan un aire retro totalmente diferente a la consola y, sobre todo a los mandos al tiempo que permiten un mejor agarre. El Wiimando y el Nunchaco tendrán un aspecto que te recordará a los mandos de hace muchos años. Están disponibles en tres colores: azul, rojo y negro

**Precio: 9,95 €**






## Comunícate mejor en la Wii

**Cordless keyboard de Wii, de Logitech**

Con licencia de Nintendo, sirve tanto para navegar por internet a través de Wii como para los chats de texto en los juegos que tengan esta posibilidad en la consola de Nintendo, como Animal Crossing: Let´s go to the city. Es compacto, con un fino diseño y tecnología inalámbrica de 2.4 GHz que permite una escritura natural. Las teclas especiales (zoom in/out, Forward/back y Quit/ok) facilitan más aún la comunicación con los jugadores con los que compartas partida y la navegación por los canales Wii. Sólo tienes que conectarlo a la consola.

**Precio. 29,99**




## Japón y sus empresas de videojuegos (segunda parte)

Luis García Navarro, traductor de videojuegos

En el anterior número vimos cuáles eran las empresas niponas que disfrutaban de mayor nivel de capital financiero y humano. No todos son colosos, sin embargo, en la industria japonesa del videojuego; pequeñas compañías, como la de Masahiro Sakurai (creador de la saga *Smash Bros,* entre otras), mantienen el tipo con una plantilla mínima, que aumenta según la naturaleza del proyecto que Nintendo le confíe (se dice que Sora Ltd. ha llegado a funcionar con sólo 2 personas). El caso de Omiya Soft, empresa que parió la saga *Culdcept*, tampoco deja de ser curioso a primera vista: pocos se imaginan que esté compuesta por un equipo de únicamente cuatro personas. ¿El truco? Delegar la carga principal de trabajo en desarrolladoras como Jams Works.

Un aspecto reseñable de la comunidad empresarial japonesa es su empecinamiento en ubicar sus oficinas en Tokio, a pesar de los gastos adyacentes a posicionarse en la ciudad pulmón de la economía nipona. Unas 160 empresas de videojuegos tienen su sede en la provincia de Kantô, y de éstas, 144 en la misma capital. Estamos hablando, nada más y nada menos, de que las tres cuartas partes de las empresas del sector están concentradas en la metrópolis. El contrapunto son las también 18 empresas que hay en la segunda región más importante del país, Kinki (algunas tan importantes como Capcom, SNK y la que actúa como referente en la zona, Nintendo). La única empresa puntera que no se ha asentado en la isla principal de Japón (Honshû) es Level 5, que al trasladarse a Fukuoka se ha convertido en la principal promotora del desarrollo de videojuegos en Kyûshû.

La dulce situación que atraviesa el videojuego en el mercado japonés desde su renacimiento tras el crash del 83 posibilita no sólo los comparativamente escasos cierres de empresas, sino que corporaciones que tradicionalmente se centraban en el negocio editorial (Shôgakukan, Shingakusha) o el musical creen ramas específicas destinadas a la producción de ocio interactivo. A éstas hay que sumarles los oportunistas que se han subido al carro gracias al boom de la DS. De todos modos, cada año siguen surgiendo nuevas empresas que parten de cero dedicadas en cuerpo y alma a los videojuegos. El año pasado fueron Gungho Works y Examu (creadores de la recreativa *Arcana Heart,* que ya cuenta con

**Del 2001 al 2005 la empresa más prolífica fue Konami, quien llegó a poner la friolera de 138 videojuegos a la venta en 2003. En 2005 Bandai y Namco se fusionan y, en consecuencia, toman el relevo de los de Roppongi.**

**Un paseo por Shinjuku te puede deparar agradables sorpresas: desde la tienda oficial de Square Enix hasta los edificios donde se esconden sus programadores.**





secuela), mientras que Activision abrió sucursal, desafiando la mala suerte que tuvo EA en suelo nipón (recordemos que las empresas occidentales son propensas a la ruina en Japón).

Pero no todo se reduce a mera competitividad en la industria del videojuego japonés. Los años nos han dejado obras surgidas de una estrecha colaboración entre compañías en principio rivales, auténticas maravillas fruto de sus buenas relaciones. Muchos fans de los kakutô, los juegos de lucha, vieron sus sueños hechos realidad con títulos como *Capcom VS SNK* o *Namco X Capcom,* convertidos ya en clásicos. La idea de aliarse con otras empresas para producir títulos de culto surgió en 1995 y cristalizó con el primer videojuego en el que participaban talentos de diferentes compañías, *Chrono Trigger.* Tal es el origen de lo que nos ha llevado en la actualidad a ver a *Mario* y *Sonic* compitiendo en los juegos olímpicos de Pekín o luchando en *Smash Bros Brawl.*

Como despedida, vale la pena recordar a dos empresas de videojuegos que dejaron una huella indeleble en el mercado japonés. De hecho, sus sagas más conocidas se siguen comercializando bajo diferentes sellos. La primera de ellas fue Compile, creadora de grandes éxitos de MSX como *Aleste* y *Zanac,* pero más conocida por sus Puyo Puyo, a los que ahora explota Sega. La segunda, la mítica Data East, cuenta con una grandísima legión de seguidores tanto en Japón como más allá de sus fronteras. Fue conocida por sus máquinas de pinball, que sacaban provecho de las licencias del Hollywood ochentero, así como por genialidades como el *Shadowrun* de SNES o los *Dragon Ninja* o *Kung Fu Master,* aunque en Japón son más famosos sus arcades *Trio the Punch* o *Atomic Runner,* que la convirtieron en una leyenda años después de su bancarrota.

**Datos extraídos del Geemu Meeka Nenkan 2007 (Anuario de editoras y desarrolladoras 2007), publicado por Famitsu.**



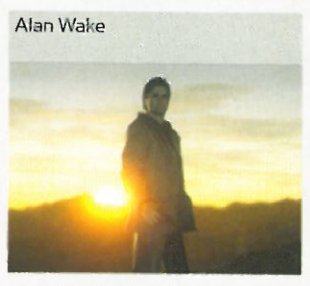
# Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico



## Los + buscados de Edge

**Alan Wake**



**Nuestra curiosidad se acrecenta tras nuestra visita y unos cuantos pantallazos nuevos. Esperemos que no haya película.**
360, MICROSOFT

**Punch-Out!!**



**Nintendo le mete un gancho al mundo de los videojuegos por segundo mes. Teníamos ganas de darle otra torta a Gabby Jay.**
WII, NINTENDO

**Street Fighter IV**



**Sale en febrero, y ya estamos desempolvando los palos Hori. Vuelven Cammy y su clan. ¿Podemos jugar también?**
360, PS3, CAPCOM

## Si no te gusta, te aguantas

### ¿Hay que excusar las mecánicas de los juegos?



**Estamos familiarizados con las convenciones de los juegos, siendo los puntos de guardado y un cierto nivel de linealidad dos de las más comunes. ¿Es realmente útil intentar "disfrazarlas" dentro de la ficción de un juego, tal como hace *Eat Lead*?**

Los jugadores están ya experimentados en el arte de suspender esto de la incredulidad. Ya en la época en la que las criaturas del infierno se representaban con figuras de 56 píxeles de alto, había que hacer uso de un poco de imaginación para poder cubrir las limitaciones técnicas. La escasez de memoria significaba la inmediata desaparición de los cuerpos: o se convertían en humo, o se los tragaba la tierra, pero esto no mermaba la voluntad de los jugadores de creer en esos mundos. De manera similar, nos hemos contentado con el nivel de abstracción de los HUDs y las pantallas de inventario, y jamás nos ha dado rabia que la necesidad de guardar se encuentre fuera de la narrativa.

Todas estas cosas han sido parte necesaria de la estructura de los juegos, de la misma manera que la ficción de los libros nos llega a través de la tinta en el papel, en lugar de ser proyectada directamente a nuestras mentes. Pero al incrementarse la fidelidad gráfica de los juegos, los desarrolladores se han vuelto a fijar en esas características y se preguntan si se pueden obviar o al menos disimular. BioShock nos da muchos ejemplos de este tipo, y explica su rígida linealidad a través de una historia sobre el control mental y su sistema de guardado a través de la clonación.

La cuestión es, ¿a quién se creen que están engañando? Encontrar excusas ficticias no ayuda a enmascarar recursos que ya hemos visto miles de veces. ¿Realmente necesitamos que el sistema de guardado parezca una metáfora dentro del universo del juego? Y si BioShock ha señalado lo ilusorio de las decisiones de los jugadores, ¿no podríamos haberlo hecho antes?

Podemos ver los mismos clichés y muletillas bajo el disfraz de la introspección, que se supone que ahora está más aceptada. Quizá los desarrolladores deberían trabajar por exceder las expetativas de los jugadores: si la linealidad de tantos juegos resulta un pobre compromiso entre la interactividad y la narrativa, entonces debería ser posible encontrar algo mejor, o en su lugar, dejarse de cinismos. El explícito conocimiento de uno mismo merece la pena si sirve para buscar maneras de trascender, si no, es simplemente mirarse el ombligo.



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **ELECTRONIC ARTS**
ESTUDIO: **MAXIS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **16 FEBRERO**

# Los Sims 3

## Maxis te dio primero una familia y ahora te ofrece toda la ciudad para montar tus historias

Qué hace que *Los Sims* sea atractivo? Maxis parece tener claro que a sus jugadores les gusta crear casas y personajes y narrar historias. Por eso en *Los Sims 3* tendrás mucha más facilidad para hacer ambas cosas.

De esta forma, se mantienen las bases del juego y podrás controlar los actos de un sim o de toda una familia, pero tus horizontes de actuación ya no se ven constreñidos por la parcela en la que viven tus sims; ahora tu poder se extiende por todo el barrio y ya no necesitas llamar a un taxi y organizar una excursión para ir a un centro público. Al contrario que en nuestra sociedad, *Los Sims* evoluciona de un modelo de familia nuclear a otro en el que tus sims se integran en los actos de toda la sociedad. Ya no tendrán que esperar a que los vecinos quieran pasarse por la puerta de su casa para poder conocer a alguien nuevo, sino que podrán tomar la iniciativa para iniciar una relación. "Antes veías sólo una parte de la vida; tus sims estaban en su solar y el resto del mundo estaba congelado", explica el productor del juego, **Ben Bell.** Esa libertad conlleva un cambio más radical aún.

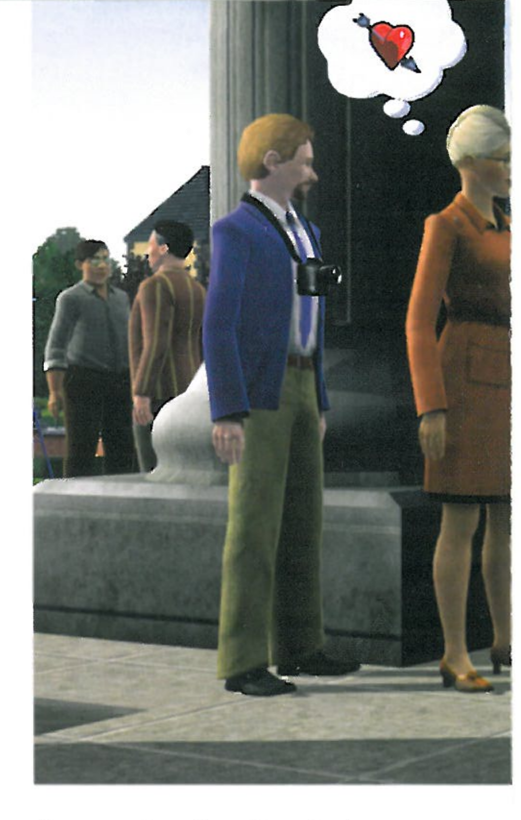
Al estar tan imbricada la vida de tus sims con la comunidad que les rodea, es inevitable que los habitantes de dicha comunidad tengan vida propia. Así, mientras tus sims se desenvuelven por el vecindario siguiendo tus órdenes, el resto de habitantes del barrio desarrolla sus ocupaciones habituales, envejece y hasta muere.

Para que puedas construir tus actores tal como quieras, Maxis ha potenciado el creador de personajes. Tu sim puede padecer obesidad o ser enjuto como Don Quijote, y puedes modificar a voluntad cada rasgo de la cara deslizando una barra, algo que también sirve para el peso o el color de la piel. Sin duda es una de las incorporaciones que recibirá un beneplácito unánime de los jugadores. Además, el estudio ha ampliado las posibilidades para elegir la posibilidad de tu sim, que puede ser ahora bebé, niño, adolescente, adulto joven, adulto o anciano.

Para mostrar sus posibilidades, Bell muestra dos personajes reconocibles instantáneamente: la republicana Sarah Palin, con sus inconfundibles gafas y traje de chaqueta rojo, y el presidente Barak Obama. Pueden formar parte de tu vecindario si dedicas un poco de tiempo al editor, y puedes jugar con ellos o bien colocarlos en una casa y después, mientras juegas con otra familia, ver cómo evolucionan. O, si lo prefieres, puedes crear a todos los jugadores de tu equipo favorito y convertir tu barrio en una ciudad llena de deportistas mimados, a los que podrás observar cómo evolucionan sin intervenir.

No sólo puedes decidir ahora al máximo cómo es tu sim físicamente; también se ha mejorado su personalidad. Antes podías decidir entre doce tipos de personalidades, correspondientes a los símbolos

> Mientras tus sims se desenvuelven por el vecindario siguiendo tus órdenes, el resto de habitantes del barrio desarrolla sus ocupaciones habituales, envejece y muere







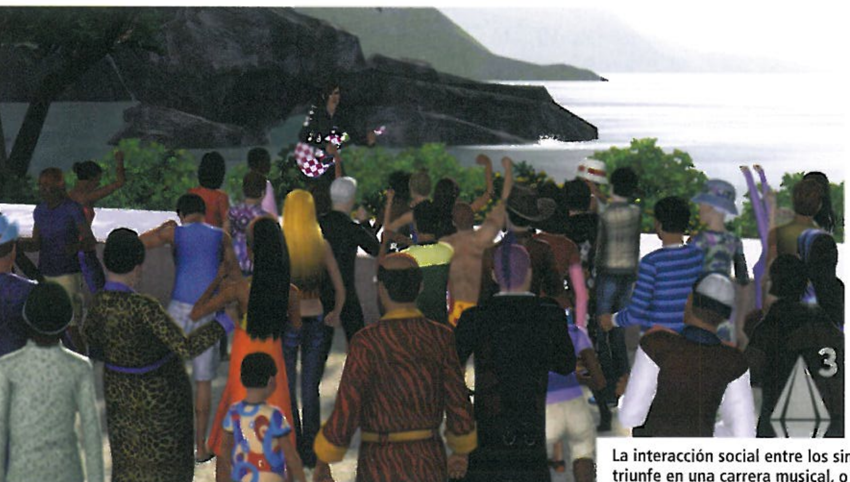
Los primeros pantallazos que se vieron de este nuevo *Los Sims* hicieron pensar en opciones multijugador por las calles, pero no. Maxis te ofrece toda una ciudad, pero para ti solo, con la concepción de que se trata de una experiencia personal.







Ya no tendrás que sentar a tu sim durante horas a leer para aprender cosas, ahora aumentará tu experiencia al tocar en público o pescar.







La interacción social entre los sims es ahora más importante, podrás así conseguir que triunfe en una carrera musical, o que llegue a lo más alto de la política, con lo que lograrás cumplir sus aspiraciones vitales.





Podrás potenciar tu lado más de mirón, ya que tendrás la opción de fisgonear en lo que está haciendo cada una de las familias que vive en el barrio en el que estás jugando.





## El juego con más cosas a juego

Poco después de salir el primer juego de *Los Sims*, un entonces menos difundido internet se llenó de objetos realizados por los usuarios que formaban familias enteras de mobiliario a juego. Ahora lo tienes como una de las opciones. Elige o diseña un estampado y podrás ponérselo a todo aquello que quieras, ya se trate de ese coqueto sofá tipo años 50 o el último modelo de televisión de plasma. Incluso podrás aplicarlo a la ropa de tus sims. Es una muestra más de que Maxis ha estado pendiente de los deseos de los jugadores y les proporciona los medios para llevarlos a cabo.



Será mucho más fácil grabar vídeos y subirlos a internet para compartirlos con otros jugadores. En la web del juego contarás con tu propio espacio, tipo facebook.

del zodíaco, pero ahora eliges cinco rasgos de personalidad de entre una miriada de opciones: genio, torpe, cleptomaníaco, guarro, inoportuno, loco, sin sentido del humor, cobarde...

Hay que añadir un detalle más a esta detallada creación de personajes: los deseos vitales, que marcarán el camino en la vida de tu sim, ya sea un deseo de dominar el mundo o ser una estrella rock. Si tu sim logra cumplir esas aspiraciones de vida obtendrá puntos como recompensa con los que podrás adquirir objetos que mejoren su vida o modificar tu personaje.

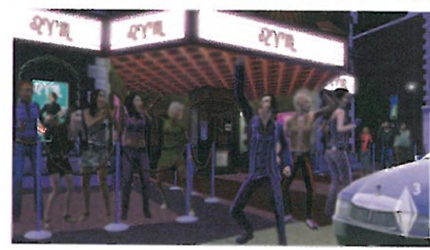
Para evitar distracciones y que no pierdas mucho tiempo en cumplir rituales cotidianos como alimentación o aseo, la vida de tus personajes es mucho menos atareada, hasta tal punto de que, por ejemplo, si cumples las aspiraciones vitales de tu sim, puedes comprar una vejiga de acero para no tener que visitar el retrete nunca más.

Para poder avanzar social y profesionalmente, tu sim necesitará adquirir ciertas habilidades, pero ahora no necesita quedarse encerrado en casa tocando el piano o leyendo un manual durante horas. Puede mejorarlas participando en un concierto o pescando y compartiendo estas habilidades con alguno de los 90 sims que pueden habitar ahora cada ciudad.

Pero no tendría ningún sentido mejorar esta interacción y facilitar al jugador la creación de historias si no se pudiera compartir lo que has hecho. En internet hay decenas de miles de vídeos hechos por jugadores, y eso que en *Los Sims 2* necesitas para hacerlo una capturadora de vídeo. *Los Sims 3* incluye un editor de vídeo para grabar y editar tus historias. Es la entrada de *Los Sims* en la web 2.0 y una "oficialización" del contenido generado por el usuario. Y esto se aplica no solamente a los vídeos machinima, sino también a los estampados que crees para los objetos del juego (ver recuadro "El juego con más cosas a juego").

Así, Maxis te dará la opción de subir a internet tu perfil de jugador e incluir hasta un blog personal y tus creaciones de forma que puedas compartirlas con otra gente y debatir sobre ellas. La desarrolladora considera que *Los Sims* es una experiencia personal en la que cada jugador desarrolla sus propias historias sobre las que quiere mantener el máximo control, pero que, al mismo tiempo, les atrae la idea de compartir con otras personas lo que han creado. *Los Sims 3* te dará lo mismo, y bastante más.







Gráficamente, *Los Sims 3* ha evolucionado poco, más allá de enseñarte mayores detalles en los entornos del barrio en el que estés jugando. Las innovaciones son mucho más sutiles, pero más profundas todavía que el salto que se produjo entre *Los Sims* y *Los Sims 2*.

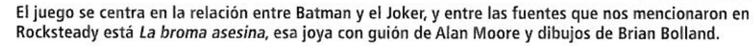


PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
STRIBUCIÓN: **PROEIN / EIDOS INTERACTIVE**
ESTUDIO: **ROCKSTEADY STUDIOS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **2009**

# Batman: Arkham Asylum

## Bruce Wayne ignora las horas de visita en un juego que hace psicoanálisis de todos los psicópatas





**El juego se centra en la relación entre Batman y el Joker, y entre las fuentes que nos mencionaron en Rockstead está *La broma asesina*, esa joya con guión de Alan Moore y dibujos de Brian Bolland.**







No hay grandes juegos de superhéroes. Incluso, los que han logrado una cierta calidad, se pasan por el forro a sus fuentes, encajando a la fuerza poderes y villanos en esquemas videojueguiles preestablecidos. Es lo que ocurre con las licencias hechas con prisa, cuando un estudio ordena tener un título listo junto a su nuevo *Blockbuster* veraniego. O quizá sea el resultado de un simple acto de oportunismo, dándole una nueva mano de pintura a una mecánica del montón, sabiendo que el público se rascará el bolsillo si el resultado resulta espectacular.

*Batman: Arkham Asylum* puede acabar siendo un mal juego, pero al menos no lo será por una de esas razones. Y hay bastantes detalles que indican que puede ser excelente, ya que, desde el concepto hasta el tono, las vibraciones son positivas.

La historia arranca con el Batmóvil atravesando Gotham como una bala, esquivando ambulancias que van en dirección contraria. Llueve y está oscuro, y el Joker está atado al asiento del pasajero. Al llegar a Arkham para ponerlo de nuevo en custodia, Batman baja lentamente al sótano, con su archienemigo al lado, atado sobre una camilla. Los doctores, la policía y los internos se mantienen al margen de esta extraña marcha. El ascensor se arrastra hacia abajo con un crujido metálico, las luces vienen y van y los guardias de seguridad los tienen de corbata. Y se hace la oscuridad. El pensamiento lógico ante todo ello es: "Ya está, seguro que ahora el Joker se escapará". Pero la luz vuelve, y Batman tiene al Joker cogido por la garganta. "Tú no vas a ningún sitio", gruñe. "¿Qué pasa, que no confías en mí?", suelta el Joker como respuesta.

En este momento, uno empieza a sospechar que detrás de *Arkham Asylum* hay algo más que la típica licencia con buenos gráficos. No sólo tiene atmósfera, sino también estilo. Lo que también ayuda visualmente, porque, a pesar de que su detallismo huele a *Unreal Engine 3,* la exageración de expresiones y torsos le dan aire de cómic a su bronco hiperrealismo.

**El Batmóvil, como una bala, esquiva ambulancias que van en dirección contraria. Llueve y está oscuro, y el Joker está atado al asiento del pasajero**



**Los matones mediocres apoyan al Joker, y se mezclan con los internos que han sido liberados al principio. Killer Croc aparece en un momento, provocando una situación de peligro porque huele la presencia de Batman.**





Es una cuestión de equilibrio que se ha aplicado en todo el juego: cuando el Batmóvil pasa como una exhalación junto al letrero de Arkham, un pequeño cartel debajo advierte de que "los autoestopistas pueden ser internos". A través de los niveles, verás ratas tiradas en un conducto (Ratcatcher), un paraguas en una caja de cristal (Pingüino), algunos esbirros hablando con miedo de lo que debe estar tramando Zsasz, y algunos pósters con la frase "Vota a Dent" colgados en las paredes. Sin acercarse al Batman más *camp*, hay una autorreferencialidad que le lleva más allá de sus aires circunspectos.

De hecho, la lógica inspiración del acercamiento de Rocksteady a Batman es la palabra "superhéroe". Sus desarrollado-




Cuando los malos no tienen armas, Batman puede dejarlos para el arrastre. La dirección del ataque se controla con el *stick* izquierdo.







Vaya con el *Unreal Engine 3:* parece que el comisario Gordon le dé a los esteoides. Por el camino a Arkham te encontrarás con médicos y agentes de seguridad.

res no sienten la necesidad de evitar el hecho de que es un tipo duro. Quitarse de encima matones de tres al cuarto debería ser facilísimo para el Señor de la Noche, y lo es. En un determinado instante, dos secuaces charlan mientras vigilan una escalera, con Batman colgado encima de ellos. Apuntas a uno con la retícula, y aparece un icono para dar una patada en el aire. El héroe se deja caer, desplegando su capa, la cámara enfoca al malo mientras intenta levantar su arma, y en un segundo de cámara lenta, un pie golpea su mandíbula. Mientras cae fulminado, su compañero sufre su mismo destino con la despiadada eficacia de unos cuantos botones. No tenían ninguna posibilidad.

Darle al jugador una potencia tal es un movimiento inteligente que todavía no se había aplicado en un juego con licencia superheroica. Cualquier personaje arácnido, kriptoniano, verdoso o metálico tenía que enfrentarse a soldados rasos capaces de asimilar unos golpetazos de aúpa. Hay unas ventajas lógicas a la hora de acercarse de esta forma a Batman: al no tener poderes, no hay incongruencia en sus flaquezas contra las armas o los cuchillos. Es decir, que puedes vencer fácilmente a cualquier matón, pero correr hacia uno mientras te dispara con una ametralladora es un suicidio. Lo malo de tus habilidades cuerpo a cuerpo es que requieren acercarse con silencio y eficacia a tus enemigos antes de poder usarlas.

Rocksteady ha tenido el cuidado de evitar usar la palabra "sigilo" en esos instantes, usando en su lugar "depredador". Claro que hay ciertas diferencias en cómo se relaciona Batman con el entorno y cómo lo hace Solid Snake. Más que reptar y asomarse, cruza las vigas de los tejados, aterriza suavemente sobre las cornisas y dispara ganchos para moverse de forma casi instantánea de un lugar a otro. En lugar de observar a los enemigos para buscar huecos, los vigila para saber cuándo se separan y se quedan solos. Aun así, se trata de buscar debilidades y sacarles partido, así que, describas como describas estas secciones, se basan en usar los patrones de comportamiento preestablecidos en tu favor.

Uno de los detalles más estimulantes de *Arkham Asylum* es cuando, tras eliminar como un rayo a un enemigo y esconderte entre las sombras, los otros gritan: "¿Es Batman? ¿Es él". Hay que ser muy frío para no dejar escapar una sonrisa. Sólo tienes que moverte en silencio, esperando a que cometan un error, para seguir quitándolos de en medio. Hasta que quedan dos: asustados, empiezan a disparar a tontas y a locas, poniéndotelo muy fácil para eliminarlos. Muy fácil para un superhéroe, claro. Todo ello consigue que éste sea un juego de Batman en el que realmente te parece que estás controlando al hombre murciélago, ya que la mecánica está construida a partir de sus particularidades, y no solamente encima de ellas.





## ¿Y dónde está el Batscan?

Un ejemplo de los elementos detectivescos de *Arkham Asylum* requiere que Batman busque unos documentos en la oficina de un científico. Si conectas la cámara de seguridad, puedes ver a su dueño sacándolos de la caja fuerte; escaneando ésta, puedes ver sus huellas dactilares; analizándolas Batman, con su tecnología Batscan, puede ver dónde y cuándo se han producido dichas huellas. Manteniéndote en el modo de escaneo "azul", puedes seguirlas a través de todo el nivel, parándote de vez en cuando, y darles para el pelo a algunos grupos de esbirros.




Los personajes serán de lo más variopinto, con influencias de cuento en su diseño. Uno de los luchadores será un conejo, sin faltar las mujeres gato o los piratas.









Una de las curiosidades del título, influencia nipona, es que además de la barra de vida tradicional, veremos el HP de los personajes.

# Battle Fantasia

Cuando se unen la lucha y el mundo de los cuentos, el resultado no puede ser más que entrañable

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **505 GAMES**
ESTUDIO: **ARC SYSTEM WORKS**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **2009**

En los últimos tiempos, el género de la lucha estaba sufriendo un cierto estancamiento. Aparte de las grandes franquicias, que han hecho todo lo posible por no competir directamente en el mercado, se han visto muy pocos esfuerzos por parte de las pequeñas empresas para ofrecernos sus productos. Dichas alternativas suelen ser las más innovadoras, las que más se alejan de las normas establecidas, principalmente porque no se ven restringidas por un nombre de franquicia que suele pesar mucho sobre la jugabilidad.

La que ha dado el paso adelante ha vuelto a ser ARC, quienes ya llevan años siendo la alternativa de la lucha 2D con sus *Guilty Gear*, y que ahora se arriesgan con un bastante interesante *Battle Fantasia*, en el que nos sumergimos en un mundo de cuento. No se puede negar el trabajo preciosista en este aspecto, con bocetos coloreados a mano que gozan de una gran vitalidad en pantalla.

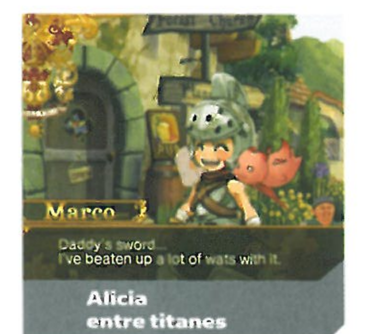
Sumergirnos en la historia fantástica que nos plantea el juego es tremendamente fácil, dejándonos llevar por personajes irreales, movimientos imposibles, escenarios llenos de color y, además, con pequeños toques, como que se sustituyan las clásicas "rondas" por "capítulos". Cuando nos dejemos abrazar por esa aura de imaginación será el momento en el que *Battle Fantasia* nos ofrezca su mejor cara.

Los de ARC se han mostrado fieles a sus creencias jugables, y eso se nota en los combates, donde nos toparemos con un juego de lucha muy técnico, de combos complejos pero espectaculares, con infinitas posibilidades de ataque y elaboradas tácticas de combate. Tal vez por eso mismo, y pese a su estilo amable, no se convierte en un título para todos los públicos, enfocándose más a un sector de usuarios con tablas en el género de lucha.

Sus doce personajes no son en absoluto excesivos, pero las más que evidentes diferencias entre ellos son un detalle muy satisfactorio, por encima de un plantel más extenso pero lleno de clones. Cada uno tendrá sus propias características, formas de atacar y golpes especiales, marcando claramente los límites de lo que son capaces y haciendo evidente en todo momento que son los movimientos que mejor se adaptan a sus características físicas, transmitidas a través de su diseño.

Además, *Battle Fantasia* promete compensar el escaso número de luchadores con un buen catálogo de modos de juego, donde destaca un modo Historia personalizado. En él, se nos irá narrando la historia a través de secuencias carismáticas, de estilo particular y entrañable, que nos recordarán a los cuentos de nuestra infancia.

Será cuestión de semanas que tengamos en nuestras manos este *Battle Fantasia*. Una propuesta diferente que aún tiene que demostrar mucho en combate, pero encanto no le falta para conseguir hacerse un hueco.




**Alicia entre titanes**

**En un mundo dominado por las 3D y cargado de grandes franquicias de lucha, ARC System Works se convierte en uno de los pocos reductos bidimensionales que quedan, aun a pesar de que en *Battle Fantasia* se utiliza un motor 3D, pero en un plano horizontal. Su gran éxito hasta la fecha ha sido *Guilty Gear*, sin olvidarnos de *Dragon Ball Z: Supersonic Warriors* y otros títulos "menores" como *First of the North Star* o *Castle Shikigami III*. Desde luego, se les da muy bien lo que hacen.**

Habrá infinidad de secuencias de vídeo dialogadas, con mucho sentido del humor, que explican las motivaciones de los personajes.









Podremos montarnos en un enorme robot y sembrar la destrucción por doquier con nuestro armamento pesado. Los escenarios se verán afectados, y podremos apreciar los destrozos que causaremos.

# F.E.A.R. 2: Project Origin

## Vuelve la acción más terrorífica de la mano de una más que inquietante niña

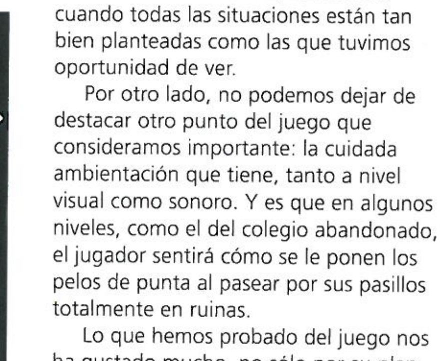
PLATAFORMA: **PC, 360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **MONOLITH PRODUCTIONS**
ORIGEN: **E.E.U.U.**
LANZAMIENTO: **13 FEBRERO**

Cuando salió *F.E.A.R.* en 2005, fue toda una sorpresa para el género, pues no se limitaba a ofrecernos escenas de acción, sino que éstas se acompañaban de ciertos momentos de lo más terrorífico. Esto hizo que el juego adquiriese personalidad propia, y que, además de por su calidad, se hiciese conocido por su estupenda ambientación y, sobre todo, por Alma, la niña espectral que nos daría más de un quebradero de cabeza durante todo el juego.

Tiempo después, tras algunos problemas con la licencia y con dos expansiones realizadas por un equipo distinto al original, llega *F.E.A.R. 2: Project Origin*, la verdadera continuación del primer título. En esta ocasión, Monolith vuelve a ponerse al mando del proyecto y continúa el argumento del original. La historia comienza en los coletazos finales de la primera parte, obviando los acontecimientos narrados en las expansiones. Conoceremos la historia de los miembros de un equipo de élite que tiene como misión encontrar a una mujer que está relacionada con los experimentos de Alma. Según se avance, el juego irá resolviendo algunas de las dudas que quedaron abiertas en la primera parte, pero planteará otras nuevas preguntas.

En *F.E.A.R. 2* volveremos a encontrarnos con una combinación de acción y terror, pero en esta ocasión estarán mucho más relacionados, intercalándose de forma natural. Por lo que hemos visto, habrá niveles enfocados a uno de los dos estilos, pero, en general, pasaremos de uno a otro de forma suave.





Alma no es una niña normal, por mucho que se empeñe en querer jugar con nosotros. Y es que sus habilidades paranormales ponen los pelos de punta.

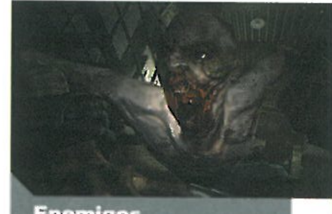
Además, tanto en los momentos de acción como en los de miedo, nos encontraremos con situaciones totalmente nuevas, como la posibilidad de controlar a un robot de combate o enfrentarnos a nuevos enemigos sobrenaturales que tendrán la capacidad de controlar a los muertos. Sin duda, esta variedad en el desarrollo es bienvenida, sobre todo cuando todas las situaciones están tan bien planteadas como las que tuvimos oportunidad de ver.

Por otro lado, no podemos dejar de destacar otro punto del juego que consideramos importante: la cuidada ambientación que tiene, tanto a nivel visual como sonoro. Y es que en algunos niveles, como el del colegio abandonado, el jugador sentirá cómo se le ponen los pelos de punta al pasear por sus pasillos totalmente en ruinas.

Lo que hemos probado del juego nos ha gustado mucho, no sólo por su planteamiento, sino por lo bien llevado a cabo que está, aunque aún queda por ver si logrará destacar dentro del género, como lo hiciera el original.



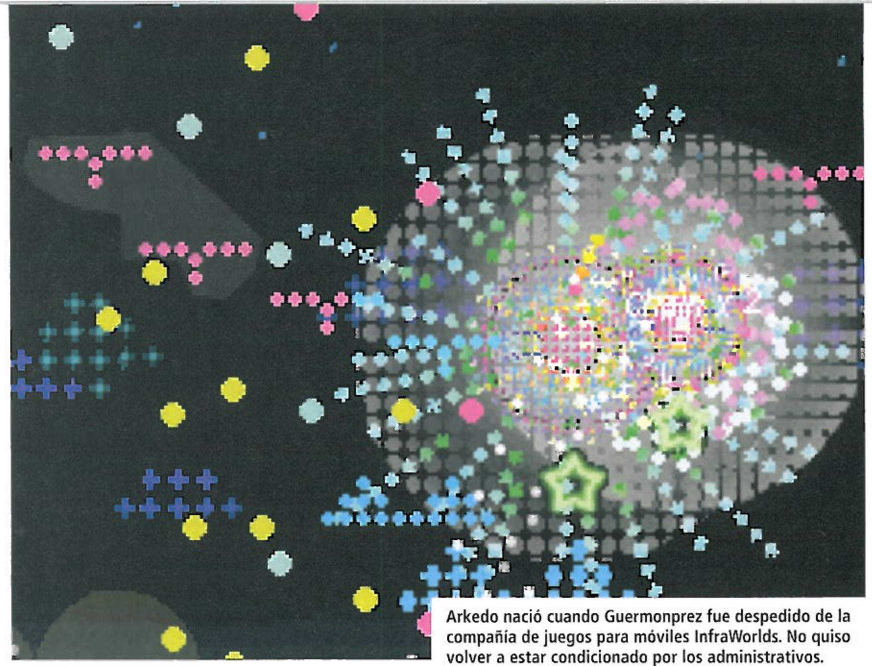
El motor gráfico desarrollado por Monolith es bastante bueno, ya que muestra en pantalla un buen número de elementos sin que la suavidad se resienta.



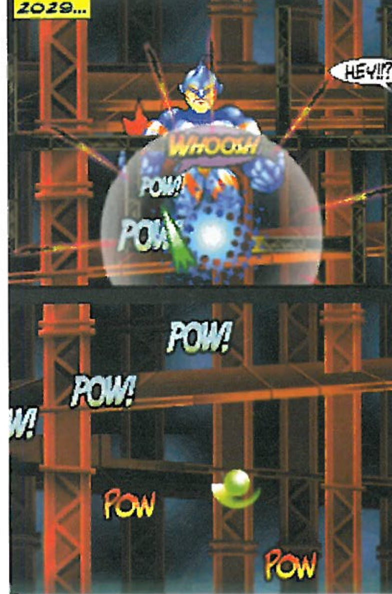
### Enemigos de pesadilla

Además de a soldados normales, tendremos que enfrentarnos contra una larga lista de enemigos sobrenaturales. La gran protagonista será Alma, aunque en esta ocasión también se aparecerá como una joven escuálida y desnuda que resultará de lo más inquietante. Pero no estará sola, lucharemos contra espectros, criaturas deformes y unos seres que manejarán a los muertos como si fuesen marionetas.





Arkedo nació cuando Guermonprez fue despedido de la compañía de juegos para móviles InfraWorlds. No quiso volver a estar condicionado por los administrativos.




# Big Bang Mini

## Arkedo da en el blanco a la hora de crear algo modesto pero perfectamente pensado

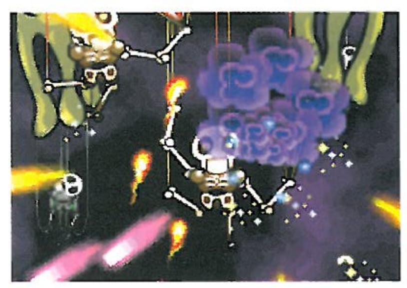
PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **SOUTHPEAK**
ESTUDIO: **ARKEDO**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **2009**

Camille Guermonprez, fundador de Arkedo, nos dijo que espera comercializar su propia marca de aceite de oliva, con aceitunas prensadas del árbol que crece entre los cables y monitores del estudio parisino de sus desarrolladores. No hay duda de que Arkedo es una empresa peculiar. Su equipo de cuatro personas vive de juego en juego, mantiene sus propias licencias, nunca programa reuniones, y siempre organiza una comida común los viernes, cuando Guermonprez, que es todo un *gourmet*, cocina para los demás en el restaurante que hay en una esquina de la oficina. Su último proyecto, *Nervous Brickdown*, fue un giro a la fórmula de *Breakout* muy bien recibido. El actual, *Big Bang Mini*, está en la misma línea, abordando los shooters con energía y humor.

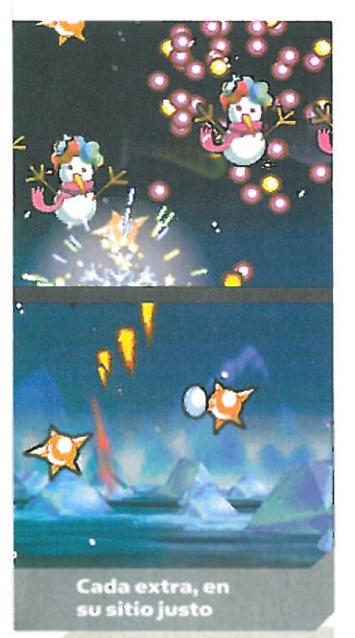
La acción minimalista de *Big Bang Mini* no permite intuir su capacidad adictiva. El jugador dispara fuegos artificiales desde la pantalla inferior a la superior marcando la dirección deseada con el puntero. El objetivo es destruir enemigos y recoger las estrellas que caen al conseguirlo con una pelota que hay en la pantalla inferior –lo que sería tu nave en terminología de shooter–, moviéndola con el puntero para recoger objetos y esquivar los disparos de los enemigos. Lo que crea una tensión entre disparar y maniobrar la nave para protegerla que estructura la acción frenética del juego. Los fuegos de artificio que no dan en el blanco explotan en lo alto de la pantalla, lanzando al aire restos que se unen al infierno de disparos que ya amenaza tu integridad. Las cosas se complican aún más a medida que se van introduciendo más variables: nubes que te devuelven los disparos, misiles teledirigidos, obstrucciones clasificadas por colores, enemigos que lanzan rayos mortales de luz al ser destruidos... En cada nivel aparece, además, una nueva mejora, desde escudos defensivos que aparecen con un trazo horizontal del puntero, a remolinos invocados con círculos concéntricos que devuelven los disparos.

Aurélien Regard, cofundador de Arkedo, es el responsable de la mayoría de los conceptos de *Big Bang Mini*, y puede asumir en solitario el crédito por su delicioso estilo visual, una mezcla de gráficos alucinógenos, cierta caricatura y nostalgia por los neones de la época de los 8 bits. Hay mucho del inspirado eclecticismo de Tetsuya Mizuguchi en el aspecto de *Big Bang Mini*, pero con el filtro del humor y el sentido del absurdo galo. Cada uno de los diez niveles tiene un estilo propio, desde la monería al más puro estilo Hello Kitty que desprende Aurora, donde te enfrentas a pingüinos que flotan sobre nubes y a una morsa gigante, a los trazos al estilo *sumi-e* de un pueblo encantado, pasando por el escandaloso superheroísmo de Nueva York.

Para terminar, Guermonprez lanzó la interesante idea de que, gracias a la progresiva popularidad de la descarga de juegos por internet, se pueden recortar gastos de distribución, lo que puede hacer mucho más viables a los pequeños estudios como Arkedo.



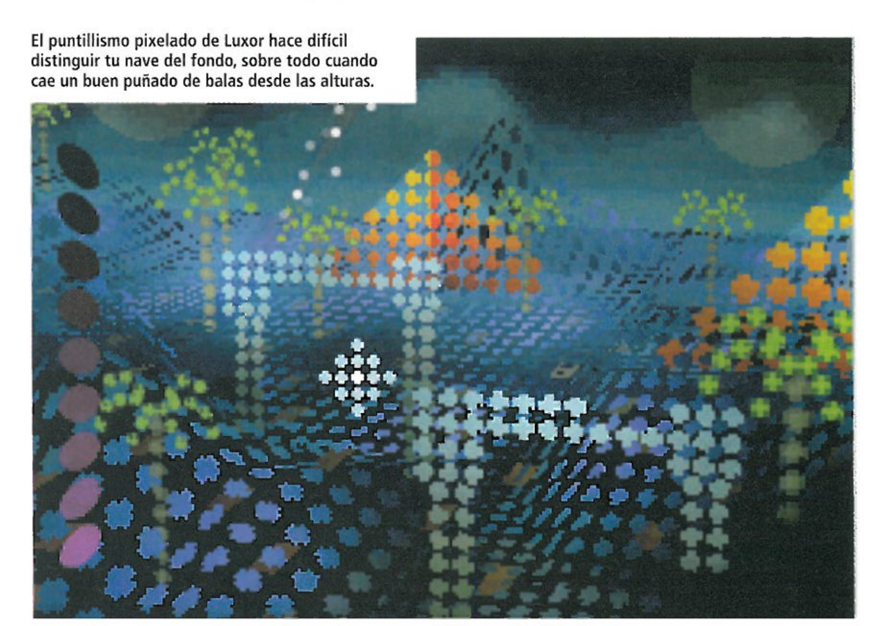
En Kamakura, tienes que derrotar a unas marionetas de esqueleto y a su marionetista. Si pierdes el tiempo, las tinieblas se van comiendo la pantalla.

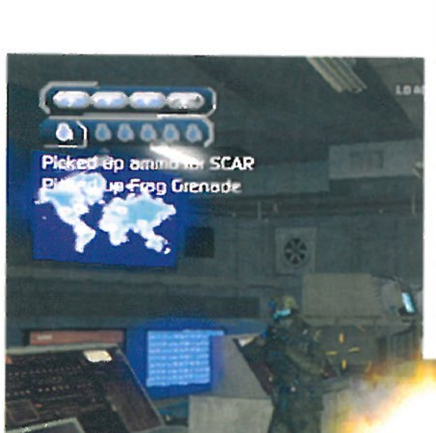


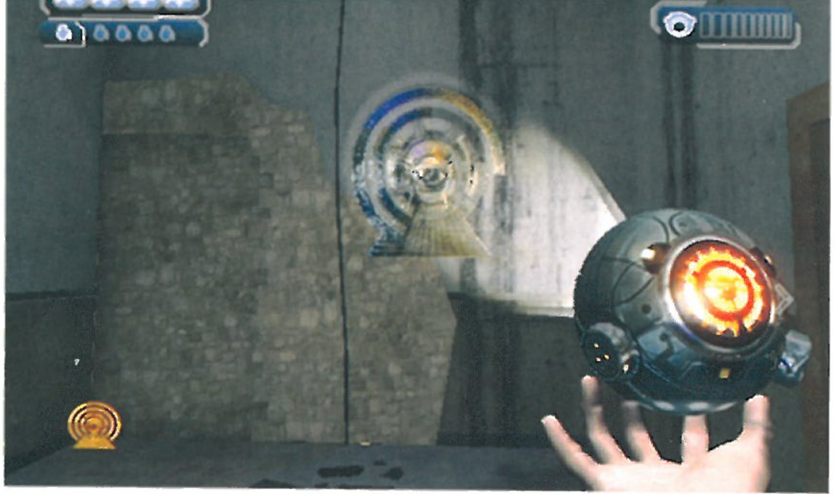
### Cada extra, en su sitio justo

Dice mucho del honesto entusiasmo del equipo que, pese a haber encontrado un distribuidor para su juego, le otorguen un valor mayor al añadir al acuerdo materiales extras inesperados, como un modo reto con rankings *on-line* para los mayores tiempos de supervivencia, un modo enfrentamiento, un modo misión, un modo de salvapantalla pasivo e incluso un modo reloj alarma, que te despierta con una de las melodías del juego. Lo que también encaja en el excéntrico sentido del humor de Guermonprez.

El puntillismo pixelado de Luxor hace difícil distinguir tu nave del fondo, sobre todo cuando cae un buen puñado de balas desde las alturas.









PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **HIGH VOLTAGE SOFTWARE**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **MARZO**



# The Conduit

## El shooter que le saca partido al hardware de la Wii... y a su control

High Voltage Studios ha estado muy activa últimamente denunciando la falta de logros técnicos del trabajo de otros desarrolladores con Wii. *The Conduit* es el puñetazo en la mesa del estudio, que quiere marcar un nuevo listón para las capacidades gráficas de la consola. Y realmente luce bien. Quizá no tanto como un juego de Xbox, pero hay aplicadas gran cantidad de texturas, efectos de luz, sombras, profundidad de campo, agua reflejante y ondulante, lluvias de partículas, así como una física realista a la que los usuarios de Wii no están acostumbrados. Y todo con una fluidez envidiable, y además implementado de forma sutil, lo que impide que *The Conduit* parezca poco más que una demostración tecnológica.

Claro que, a cambio, la versión a la que hemos jugado tiene lugar en pasillos siempre igual de oscuros y sucios, en los que aparecen cajas tras las que cubrirse y en los que, de vez en cuando, hay que girar a la derecha. Hay unas cuantas zonas más abiertas, incluida una al pie del pórtico de un edificio junto al río, así que el motor y el hardware pueden con ello. A nivel global, el diseño de niveles tiene un aire de generación anterior, con muchas válvulas que girar y muchos botones que presionar. Por su parte, la IA de los enemigos les permite cubrirse y retirarse ante los disparos, pero, aparte de eso, no demuestra demasiada inteligencia... Un detalle que el juego quizás intenta explicar refiriéndose a ellos como títeres. Parece ser que su mente está controlada por unas misteriosas entidades alienígenas que aparecen por portales.

El argumento gira en torno a la investigación de unos terroristas que poseen una neurotoxina por parte de una agencia gubernamental secreta especializada en teorías conspiratorias, pero enseguida da el giro a la amenaza de una invasión alienígena. Claro está, tienes que lidiar con ella usando un montón de armas. Primero, los habituales rifles y ametralladoras, que luego serán sustituidos por tecnologías experimentales y alienígenas. Un paseo por el menú de estadísticas revela un amplio listado de armas, incluido el deatomizador, que tiene un modo de disparo alternativo que dispara dobles rayos de energía que rodean a un objetivo y lo hacen explotar.

Claro que lo más importante será el sistema de control, similar al de *Metroid Prime 3*. Apuntar y mirar se basan en usar el Wiimando en modo puntero, y el nunchaco sirve para moverse adelante, atrás y a los lados, mientras que, si haces un gesto de lanzamiento, tiras granadas. Con la configuración por defecto, en los movimientos se siente la gravedad y los disparos son precisos, aunque otro vistazo al menú revela que es posible realizar una amplia serie de cambios. Pero, aunque lo mejor de este sistema de control se acerca a la combinación de teclado y ratón, lo peor resulta más raro de lo que debería. Por ejemplo, acceder al botón menos para recargar o a la cruceta para cambiar de arma o acercar la cámara mueve inevitablemente el puntero.

**Además de para recargar, el botón menos sirve para cambiar de armamento sin tener que agacharte, así que a menudo te encontrarás con un arma nueva cuando sólo intentabas cambiar de cargador.**



***The Conduit* incluye una regeneración de tu salud similar a la de *Resistance: Fall of Man*, pero el juego no es demasiado bueno a la hora de transmitirte el daño que estás asumiendo.**



### Cosas de ciencia

**La presencia del All Seeing Eye, una bola metálica suspendida en el aire, proporciona algunos toques de puzle. Se accede a ella con el botón más, y proyecta un patrón de luz sobre el entorno. No es sólo un truco gráfico inteligente, sino que también actúa como una especie de llave: si lo enfocas sobre ciertas partes del nivel, desbloqueará puertas. También te encontrarás con minas fantasma, explosivos flotantes que no podrás ver hasta que uses la siniestra luz del Eye para comenzar a desactivarlas. Incluso, puede ayudarte a revelar algunos secretos del juego.**

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **D3 PUBLISHER**
ESTUDIO: **VICIOUS CYCLE SOFTWARE**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **PRINCIPIOS 2009**

# Eat Lead: The Return of Matt Hazard

Matt Hazard se inclina ante el rey... Pero ¿es un aspirante a su corona?



**El marketing de *Eat Lead* incluye falsas webs que detallan las apariciones anteriores de Hazard en la era de los 8 bits. Aunque el juego no tendrá secciones retro, quizá te encuentres algún viejo colega en 2D.**

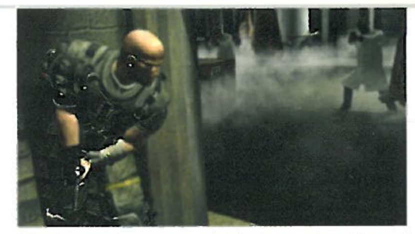


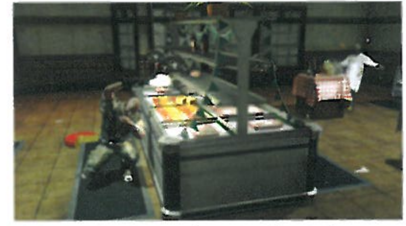


Por si *Duke Nukem* no tuviera al frente una estrella de acción lo bastante anacrónica, Vicious Cycle ha añadido un nivel más de sátira a un género que ya se apoya de forma bastante consciente sobre el cliché. Puede que Matt Hazar sólo haya existido públicamente desde el pasado septiembre, pero en la historia ficticia de los videojuegos creada por este equipo de desarrollo es uno de sus héroes más recordados. Tras pasarlo mal en un fallido intento de llevarle al terreno para todos los públicos, a Hazard se le ofrece la posibilidad de redimirse con un nuevo shooter en tercera persona, sólo para descubrir que todo forma parte de un intento de asesinato contra él.

Ya que este planteamiento tan autoconsciente permite enfrentar a Hazard con enemigos de sus antiguos juegos, Vicious Cycle tiene la ocasión de aprovechar ideas de viejos títulos con la excusa de la sátira, como Free Radical hizo con *TimeSplitters*. A medida que la invisible némesis de Hazard hackea el juego, los zombis y los vaqueros se unen a los mafiosos ordinarios, lo que hace que un refrigerador de carne se convierta en el salvaje Oeste. Vicious Cycle indica que han sido bastante eclécticos a la hora de hacer homenajes, pero su éxito depende por completo del ingenio de su videojuego.

Hazard pueden lanzar todos los chascarrillos que quiera sobre la falta de ingenuidad del diseñador de niveles, pero un entorno aburrido sigue siéndolo, por mucho que el protagonista lo sepa. De hecho, el propio Hazard no responde a los clichés videojueguiles más típicos de los 90, sino que es un tipo de matón calvo y malhablado que se parece mucho más a los héroes posmodernos de *Army of Two* que a los de *Duke Nukem* o *Commander Keen*.





**El sistema de cobertura de *Eat Lead* le añade unos cuantos movimientos adicionales al estándar establecido por *Gears of War*, incluyendo la opción de rotar hacia el otro lado de un objeto.**



# Burn, Zombie, Burn

Es casi medianoche, y un juego para PlayStation Network acecha en la oscuridad

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **DOUBLESIX GAMES**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **PRINCIPIOS 2009**

Puede sorprender en un simple juego cenital para PSN, pero es más fácil describir lo que no es *Burn, Zombie, Burn* que lo que es. No es, por ejemplo, *Geometry Wars:* los gatillos sirven para disparar y para apuntar a los enemigos cercanos. Un toque de los enemigos no significa la muerte, pero su héroe, Bruce, sólo tiene una barra de energía con la que soportar el contacto con los zombis, de los que pueden aparecer en pantalla hasta 120 a la vez. Ni siquiera es similar a *Zombies ate my Neighbors*, de LucasArts, ya que la acción está acotada a pequeñas zonas suburbanas. En cuanto a los muertos vivientes, se regeneran hasta que mueres o te quedas sin tiempo, dependiendo del modo.

Tampoco se trata de un juego que se pueda dominar enseguida. Bruce empuña motosierras, bates de béisbol y ametralladoras, pero, de vez en cuando, aprietas un botón y vuelve al lanzallamas, el arma por defecto. Lo que implica un notable riesgo, ya que supone multiplicar tu puntuación manteniendo a los zombis en llamas, mientras un atasco de antorchas humanas te cierra tus rutas de huida. La recompensa es poder lanzar uno de los varios explosivos disponibles y observar cómo desaparecen con las deflagraciones, mientras la puntuación sigue subiendo. Lo que no es fácil, sobre todo cuando los zombis suicidas, los "explosivos", uno de los ocho tipos que incluye el juego, y las minas que oculta el entorno empiezan a hacer tu trabajo, y boicotean tu puntuación. Cada entorno tiene una mecánica propia –en uno, se produce un ataque OVNI; en otro, una tormenta que impide moverse– que comienza cuando subes de nivel tres armas a base del uso.

Hay mucho que asumir, lo que es la idea principal del juego. *Burn, Zombie, Burn* no gira tanto en torno a geometría, patrones y secuencias como a tributos, guiños y gags visuales. Dicho esto, anteción a sus hilarantes modos extras: *Midnight Boomstick,* donde sólo tendrás una antorcha para alumbrarte, y *Defence*, en que debes defender a una novia que se niega a bajarse del coche mientras se está pintando las uñas.



**Los niveles van desde un cementerio tradicional, un bosque o unos suburbios hasta una base militar. Mientras, entre las armas, destacan las sierras eléctricas y los bates de críquet.**



**El motor es potente y los mapeados están bien realizados: una combinación atractiva. El juego entero está empapado de amor hacia los no muertos, con guiños que van de *Zombies Party* a John Landis.**



PLAYSTATION Network
Hasta 60 jugadores online gratis
18+
www.pegi.info
EYES
STING
SHARP
PACK EXCLUSIVO
PS3
+
LittleBigPlanet
+
RESISTANCE2
por 439,95€
solo en
GAME
Tu especialista en videojuegos
ATENCIÓN:
LO DESCONOCIDO
TE MATARÁ
RESISTANCE 2
En la guerra para salvar el mundo, todo hombre es necesario.
Resistance 2, únete a la resistencia. Sólo para PlayStation®3.
resistance-game.com
PLAYSTATION 3



# UNA VIEJA ESPERANZA

**BIOWARE Y LUCASARTS DESVELAN SU MMORPG *THE OLD REPUBLIC*. ¿LOGRARÁ ESTA GALAXIA MUY, MUY LEJANA MANTENER EL TIPO DENTRO DEL GÉNERO?**



Las luces del Letterman Digital Arts Center de San Francisco se apagan, y aparece el logotipo de *The Old Republic*. "Ha sido el secreto peor guardado de la historia de los videojuegos", dice **Darrell Rodriguez,** presidente de LucasArts, mientras sonríe desde el estrado. Desde nuestro sitio, parece la sonrisa más audaz del planeta.

Rodriguez tiene motivos para sonreír. Todavía hay mucha gente que siente mariposas en el estómago cuando se anuncia un nuevo proyecto basado en el universo *Star Wars,* y las expectativas de *TOR* han logrado sobrevivir a los rumores, convertirse en una certeza y llegar a ser una realidad. Es una mezcla de ensueño: *Star Wars,* BioWare, LucasArts y ese acrónimo tan relacionado con el dinero hoy en día, MMORPG.

Como evento de presentación, ha sido muy extraño, centrándose sólo en anunciar un juego que todo el mundo sabía ya que existía. Incluso dejando a un lado las filtraciones de BioWare y de un antiguo empleado de LucasArts, el nombre se registró el pasado julio, y en el E3, John Riccitiello confirmó que el próximo MMORPG de BioWare tendría relación con *Caballeros de la Antigua República*. BioWare y LucasArts incluso llegaron a lanzar juntos una nota de prensa el 30 de octubre de 2007, en la cual anunciaban su alianza para la creación de un "sorprendente producto de entretenimiento".

Con el anuncio oficial de *TOR*, se ofrecieron algunas pistas sobre cuán sorprendente iba a ser el juego. Ray Muzyka, directivo de BioWare, empezó fuerte con la frase "es toda una galaxia, es una galaxia de *Star Wars*", la cual asombra pero está vacía de

TÍTULO: **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** PLATAFORMA: **PC** DISTRIBUCIÓN: **EA/LUCASARTS**
ESTUDIO: **BIOWARE AUSTIN** ORIGEN: **EE.UU.** LANZAMIENTO: **POR DETERMINAR**





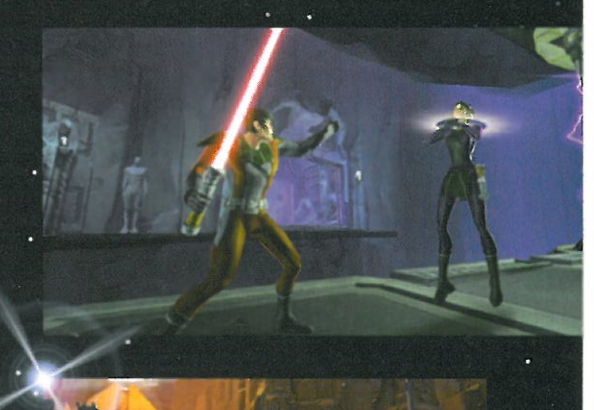
Ohlen: "lo importante en Star Wars son las armas y los combates con espadas láser. Un Jedi es un experto del combate con espada láser, así que no va a usar otra cosa, mientras que otras clases podrían especializarse en pistolas. Los poderes telequinéticos son importantes en la Fuerza, así que..."

todo detalle. El presidente de BioWare, Greg Zeschuk, no quiso quedarse atrás y empezó a hablar de lo bien que funcionaba el juego en redes internas, antes de mostrarnos un tráiler con la música de John Williams.

Sin embargo, una cosa estaba clara: *Star Wars* cuenta con suficientes elementos atractivos como para convertirse en material de primera para un MMO, aún cuando el poco exitoso *Star Wars Galaxies* demostró que no se podía vivir en la autocomplacencia de la licencia. Es posible que se trate de la ambientación de ciencia ficción más icónica que existe, y una que goza de un amplio conocimiento por parte de las masas.

El juego adopta algunos detalles visuales de la estética de *Las Guerras Clon*, la cual se ha podido ver recientemente en la serie y la película del mismo nombre: los personajes tienen cuerpos simplificados, colores vivos y gestos demasiado exagerados. Cada elemento ha sido pintado a mano, en vez de utilizar texturas sacadas de fotografías, lo cual dota al título de un toque irreal pero distintivo.

En cuanto a movimiento, los personajes flotan sobre el suelo, algo común a todos los MMO, pero el combate parece ser algo más intenso de lo habitual. "Explota mucho más el medio. Estamos orgullosos de lo que hicimos con *CDLAR*, pero a mucha gente le parecía que no tenía tanta acción como debería –dice James Ohlen, diseñador creativo de *TOR*–. Este sistema es mucho más rápido, y se centra en conseguir que el jugador sienta que es un héroe. Cuatro usuarios atacando a un solo enemigo; eso dista mucho de ser heroico. Por lo general, los héroes suelen pelear en desventaja numérica, y esa sensación es la que buscamos". Los combates se desarrollan en tiempo real y pese a que aún persiste esa sensación de que los enemigos bailan unos frente a otros en vez de pelear a muerte, no se puede negar el trabajo realizado en cuanto a efectos visuales: disparos de pistolas láser, electricidad y choques de sables de luz. Todavía desconocemos cuánto de todo esto estará bajo el control del usuario, pero la importancia que se le da a los duelos con sables láser en las





## "ESTAMOS ORGULLOSOS DE CDLAR, PERO A MUCHA GENTE LE PARECÍA QUE NO TENÍA TANTA ACCIÓN COMO DEBERÍA".

capturas, y el hecho de que el tema sale siempre (sin detalles, claro está) en las entrevistas, nos hace pensar que BioWare está destinando muchos recursos a esta característica, y que acaben creando algo sorprendente.

**Sin embargo, el** mayor atractivo de *TOR* es que, a la par que contará con todos los elementos habituales del género de los MMO, los combinará con las grandes narrativas que caracterizan a BioWare. Esto presenta algunos problemas interesantes. ¿Cómo podrían las decisiones tomadas en un MMO cambiar la galaxia? ¿Cómo puede sentir un jugador que es el héroe en un título habitado por miles de usuarios? Según Daniel Erickson, el guionista jefe del juego,

## CON CUIDADO, HIJO

Nuestro estatus de héroe de la Fuerza saca a relucir un tema espinoso que echa por tierra *El Poder de la Fuerza*. Habrá ocho clases en el juego, dos de las cuales son Jedi y Sith. ¿Cómo se va a poder retar a un todopoderoso Jedi sin artefactos como escudos resistentes a la Fuerza? Según Rickson, "pensad en las películas. Hay muchos personajes importantes; sí, Luke es el elegido, pero huye de Boba Fett. Han mandado a un hombre a capturar a ese Jedi, y sabe cómo hacerlo. Habrá más habilidades para contrastar y competir..."



Este tipo tan feo (izquierda) es el primer enemigo al que nos enfrentaremos como Sith. Según Erickson: "El ritmo no decae nunca. No queríamos caer en todo eso de Darth Vader, y de repente aparece alguien que te dice: 'mata a una serpiente'". Esta criatura es una babosa, mucho más espectacular que una simple serpiente.



"Si habéis jugado a algún título de BioWare, ya os podéis hacer una buena idea de por dónde irán los tiros. Pero intentamos siempre lograr crear una narrativa más cinemática, más rápida. Se encuentra separada en fragmentos claramente reconocibles, como en las películas, y aquello que forma parte de tu mundo permanece; tomas grandes decisiones, ocurren cosas, y éstas se quedan así". No es una gran respuesta a la pregunta: ¿cómo pueden los individuos tomar decisiones que cambien el mundo cuando este es compartido? Si no hay un peligro que amenace a toda la galaxia y tú, sólo tú, no vas a salvarla, entonces el método tradicional de BioWare no funciona. Erickson contrarresta: "Pienso en la ciudad de Nueva York, en su visión Marvel. Si uno de los 20 superhéroes no aparece, el mundo está acabado. Cada uno está haciendo sus cosas, pero de algún modo, acaban coincidiendo en los momentos importantes".

Cada una de las ocho clases cuenta con su narrativa particular. Según Erickson, "si vuestra primera partida jugáis como un caballero Jedi, y luego volvéis a jugar como un Sith, no se repetirá nada del contenido. Ni una aventura, ni una frase, nada". ¿Absolutamente nada? "Bueno, vale, tal vez veáis el mismo conflicto desde diferentes puntos de vista". Otra de las especialidades de BioWare juega un papel importante en este aspecto: los personajes acompañantes. Será posible tener varios de estos aliados, aunque sólo uno nos acompañará cada vez, y su papel será el de hacer comentarios todo el rato, intentando influenciar nuestro comportamiento.

Desgraciadamente, los aspectos más interesantes del juego son aquellos de los que menos se sabe. Se han confirmado algunas características, como el reino contra reino, el jugador contra jugador, las raids y los viajes espaciales. Al preguntarle a BioWare, nos responden con frases conocidas. "Estamos creando muchos mundos, y podemos viajar entre ellos, pero no os desvelaremos lo que pasará entonces", son las palabras de Erickson. ¿Economía? "Habrá, sí". ¿Viviendas? "No vamos a hablar sobre las viviendas de los jugadores". Es posible que el juego esté en desarrollo también para 360, pero "hoy sólo hablamos de la versión para PC". La mejor de todas, la inmortal "hoy no hablaremos de nada relacionado con el espacio".

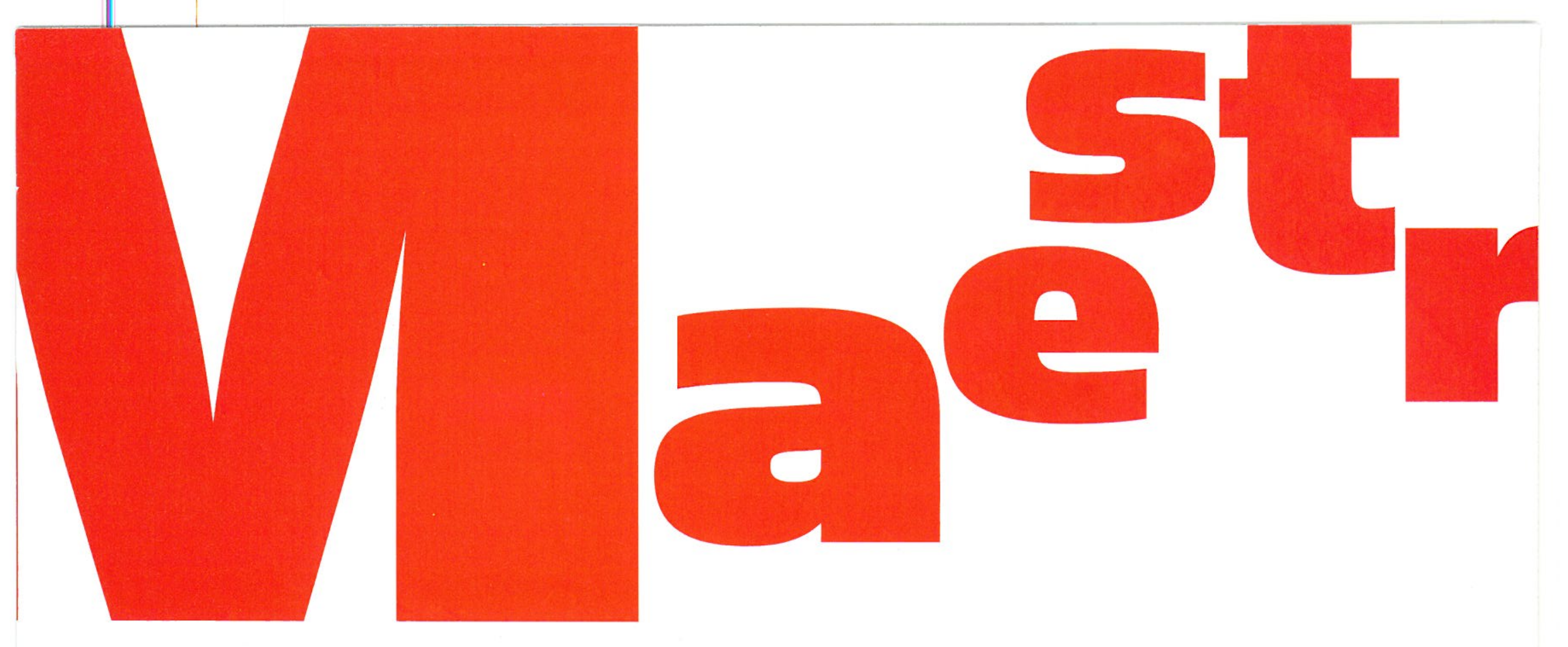
Todo esto nos lleva de nuevo a la frase inicial: "Ha sido el secreto peor guardado de la historia de los videojuegos". Sería justo decir que lo sigue siendo, ya que la confusión es total en torno a lo que es una "revelación" potencial y lo que es un detalle necesario; algo que se pone de manifiesto con una pregunta sobre el método de suscripción. La primera respuesta fue "no hemos definido todavía lo que estamos haciendo, así que no queremos hablar sobre este tema". La siguiente respuesta, más directa, corrige a la anterior: "sabemos lo que estamos haciendo, pero no vamos a hablar de ello. Esa es la cuestión".



¿Cuánto tiempo lleva trabajando BioWare en *TOR*? ¡Sorpresa! "No vamos a hablar sobre ello". En diciembre de 2005, BioWare abrió un estudio en Austin, Texas, para trabajar específicamente en un MMORPG. Aunque igual llevan ya una década.



Veremos aparecer a los descendientes de los personajes más importantes de los *CDLAR* anteriores (*TOR* se ambienta 300 años después del final de *CDLARII*), así como también regresan los droides habituales, como el HK-47 y el T3-M4.




## El gurú de los videojuegos no se deja amilanar por las críticas; está decidido a seguir experimentando con propuestas originales

La última vez que hablamos con Shigeru Miyamoto, había muchas dudas sobre el futuro de Nintendo. Por aquel entonces, Wii todavía respondía al nombre en clave de Revolution, y Sony, a muchos meses vista del lanzamiento de PS3, todavía dominaba el mercado de los videojuegos. A día de hoy, la situación es bien diferente, hasta el punto de que ni siquiera nos sorprenden las palabras de Miyamoto: "A decir verdad, soy ambicioso con *Wii Music*, creo que con el tiempo podrá llegar a convertirse en algo que influya en la percepción de la música en el mundo".

Esta afirmación, que se podría considerar descarada si fuese otra persona, sólo es posible a raíz de los grandes cambios que ha pregonado Wii desde su lanzamiento, convirtiéndose en un elemento básico en las salas de estar de muchas familias. *Wii Music* es el último juego en poner de manifiesto esta filosofía, pero tras su presentación en la conferencia de Nintendo del pasado E3 2008, lo que cosechó fue un buen número de críticas por su sencillez, y se convirtió en una declaración de que Nintendo ignora a los jugadores expertos. De hecho, cuando nos reunimos con Miyamoto, ya habían salido algunos análisis de *Wii Music*, y la mayoría no eran muy positivos.

Sin embargo, lo mejor es no considerar a *Wii Music* un juego. Es más, Miyamoto se muestra precavido para no llamarlo otra cosa que no sea "software" durante la entrevista. Un título que no se basa en grandes puntuaciones, ni se acaban las partidas. Tan sólo juegas, y el éxito se mide por cuánto te has divertido con él y la calidad del sonido que creas. Miyamoto no tarda en reiterar que sus equipos están trabajando en nuevos *Mario* y *Zelda*, y que *Wii Music* es un software diseñado con mucho cuidado para que todos puedan disfrutar de él. Pero también es un recordatorio de que Nintendo ya no es la compañía de los grandes jugadores que conocíamos en los días de Revolution.

**Al crear *Wii Music*, ¿a quién tenía realmente en mente?**

Cuando creo algo, lo hago siempre teniendo presente a mi familia, y siempre me imagino cómo podemos disfrutar de ello todos juntos. Creo que mucha gente puede disfrutar de *Wii Music*. De hecho, cuando lo llevamos a que la gente lo probase, la respuesta de muchos fue muy positiva. Les entusiasmó a estudiantes de instituto que tenían sus propios grupos de música, e incluso a hombres de mediana edad que nunca antes habían tocado un instrumento musical. Los que saben tocar bien un instrumento pueden jugar con los que no. Lo cierto es que no sé quién va a comprar el juego, pero espero que lo lleguen a jugar los más pequeños. En los colegios, la educación musical empieza con la teoría básica, y luego se pasa a los instrumentos musicales, pero no es algo sencillo. La intención principal a la hora de que los niños aprendan la teoría y toquen los instrumentos es que conozcan el placer de la música y que sepan cómo expresarse a través de ella. Creo que *Wii Music* es un acercamiento completamente distinto al del colegio; no hace falta aprender la teoría o ser maestros con los diferentes instrumentos, pero se obtiene una satisfacción inmediata gracias a la música en sí misma. Quiero que muchos niños tengan acceso a *Wii Music*.

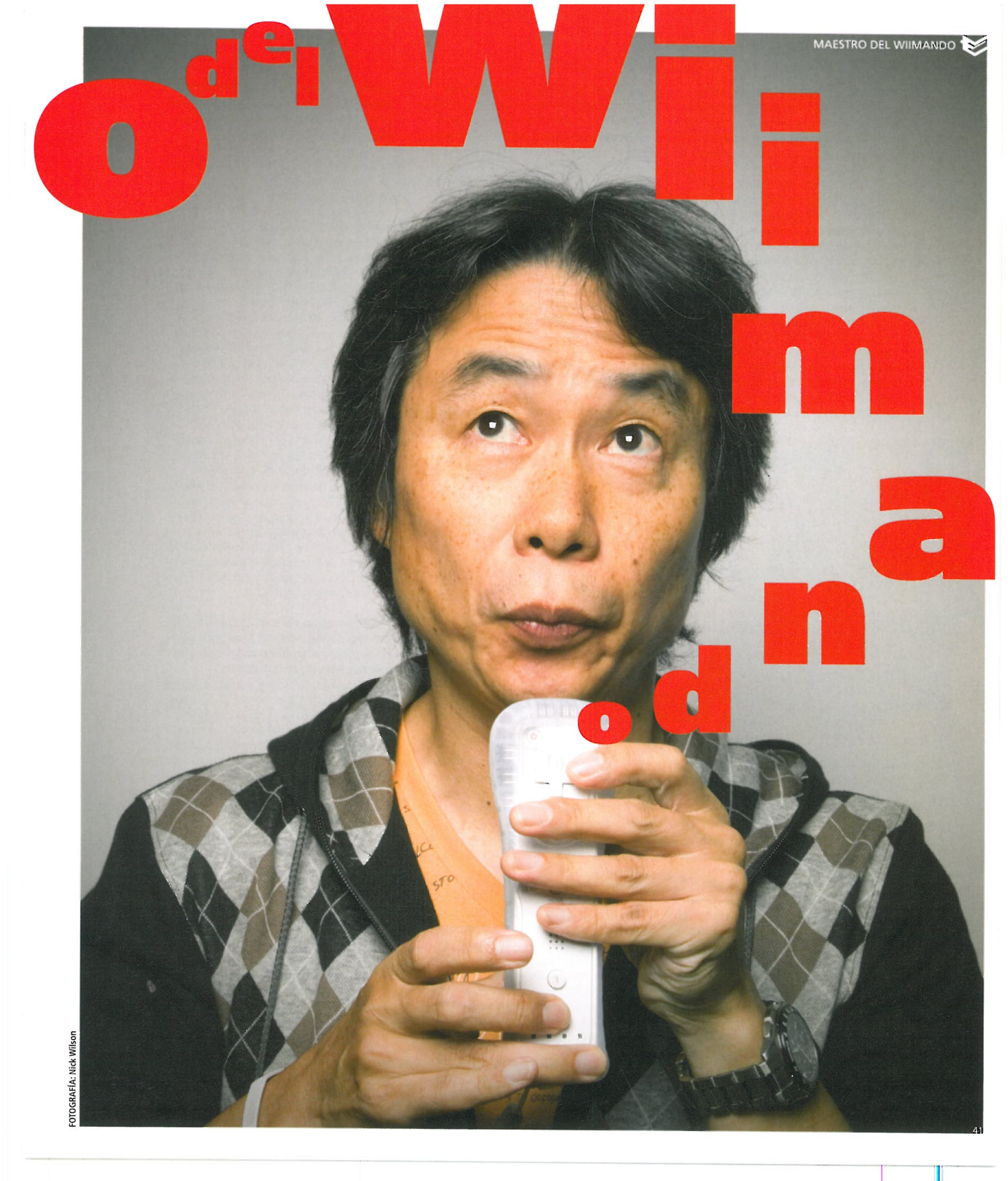
**Tanto *Wii Fit* como *Wii Music* guardan relación con sus intereses personales; ¿tuvieron un proceso creativo similar?**

Lo cierto es que el proceso creativo de *Wii Music* fue muy distinto. Cuando vi lo divertido que era criar a un perro, creé *Nintendogs*. Con *Wii Fit* empecé a pesarme cada día, esperando llevar una vida más saludable, y descubrí que era divertido e interesante, por lo que lo convertí en un videojuego. En vez de tener un impulso y convertirlo en videojuego, *Wii Music* es la respuesta a ese músico que he llevado dentro durante toda mi vida. Durante muchos, muchos años, he tocado instrumentos y me ha gustado la música. Mi problema ha sido siempre que, por mucho que quiera llegar a actuar en público, nunca consigo estar al nivel suficiente, por mucho que practique. Tengo la impresión de haberme pasado 30 años intentando convertirme en un músico y, por fin, con *Wii Music* he creado un instrumento que me permite vivir esa experiencia. Es casi la respuesta a un problema al que me enfrento desde hace tiempo.

**Otros juegos como *Rhythm Tengoku*, *Guitar Hero* y *Rock Band* han cosechado un gran éxito en todo el mundo; ¿ha sido éste la confirmación de que había un gran mercado para los juegos musicales?**

Lo cierto es que no he tenido en cuenta otros títulos musicales durante el desarrollo de *Wii Music*. La razón por la que hemos empezado este proyecto fue por el propio concepto de Wii. Queríamos que la Wii se convirtiese en la máquina que lograse estar presente en las salas de estar, que gracias a ella se reuniesen las familias y disfrutasen

# o del Wiimando



FOTOGRAFÍA: Nick Wilson

juntas. Así que quisimos trabajar con la música. Al mismo tiempo, me he pasado años tocando instrumentos musicales. Me he pasado años pensando que quería crear un software en el que la gente pudiese tocar instrumentos. Y luego, cuando tuvimos la oportunidad de trabajar con el novedoso sistema del Wiimando, tuve la inspiración de que lo podríamos aprovechar para reproducir los instrumentos musicales. Básicamente, ésa es la historia. A la hora de hablar sobre otros programas musicales, tal vez debería decir que espero que los demás programas musicales tengan éxito, pero ni a Nintendo ni a mí nos gusta que nos comparen con algo que ya existe en el mercado. Queremos intentar ser distintos a los demás [risas]. No me gusta que la gente me pregunte si he creado este software musical por el éxito de otros software musicales. ¡Si no fuese por el éxito de los demás software, no me lo preguntarían! [Risas.]




**_Wii Music_ incita a los usuarios a ser creativos, como muchos otros juegos de la actualidad. ¿A qué se debe?**
A menudo me preguntan por qué tanta gente disfruta con mis juegos, así que suelo pensar en ello y he llegado a esta conclusión: cuando los jugadores se encuentran cosas creativas en un juego, éste se convierte en algo divertido. Los videojuegos son una forma única de entretenimiento llamado "entretenimiento interactivo". Los usuarios tienen la oportunidad de tomar sus propias decisiones, y es ahí donde esta naturaleza interactiva puede dar pie a situaciones en las que los usuarios den rienda suelta a su creatividad. Creo que es uno de los aspectos más atractivos de los videojuegos. La creatividad relacionada con el dibujo o la música... no son cosas sencillas para la mayoría de nosotros, pero eso no implica que no nos guste dibujar o tocar. Sólo porque no es fácil, la gente tiene dudas antes de intentar descubrir lo divertido que resulta dibujar o tocar. Creo que nuestro trabajo es apoyarles para que dejen a un lado esa dificultad y disfruten de la diversión pura de esas actividades. Intento incitar siempre la creatividad de los jugadores; cuando echo la vista atrás, a la serie *Legend of Zelda*, noto que ésta incluía ese espíritu creativo. En lo que respecta a la tendencia general en la industria del videojuego, lo siento, ¡no tengo la respuesta!

**Habla del miedo de la gente a equivocarse; parece que se ha prestado mucha más atención que nunca al comportamiento de la gente. ¿Cree que está actuando más como psicólogo que como diseñador de videojuegos?**
La verdad, no creo haber cambiado mi actitud a la hora de crear videojuegos. Simplemente, las posibilidades de los videojuegos se han visto expandidas por las tecnologías emergentes. Lo que he hecho hasta ahora es muy sencillo. Intento utilizar cosas cercanas a mí que puedan suponer una sorpresa agradable para el jugador. Ésa es mi pasión. Creo que el entretenimiento es justamente eso. Queremos que la gente se divierta sorprendiéndola constantemente, así que no creo que seamos psicólogos; simplemente, somos animadores. Dicho esto, no obstante, tenemos que entender cómo vamos a sorprender a la gente. Mi forma de sorprender a la gente suele estar relacionada con darle algunas pistas para que consiga descubrir en su interior alguna habilidad o interés oculto, o algo que ya tenía pero no lo sabía. Para conseguirlo, intento saber lo que piensa la gente, y cómo piensa, qué tipo de experiencias está teniendo. Si a eso lo llaman psicología, pues... [se encoge de hombros].

**También dijo que esperaba que los niños usasen _Wii Music_, para promocionar la música de un modo diferente al curricular. ¿Cree que los juegos tienen el deber de educar, además de entretener?**
Creo que tengo que meditar bien mis palabras sobre la habilidad educativa de los videojuegos [risas]; pero, hablando en serio, nunca he intentado hacer software educativo. Pero creo que es un craso error construir un muro entre ambas características. No creo que la educación y el entretenimiento sean dos cosas diferentes. Por ejemplo, la gente puede decir que *Brain Training* es bueno porque es educativo, pero lo cierto es que no creo que la gente juegue a *Brain Training* sólo por eso. Más bien, *Brain Training* se hizo famoso porque la gente disfrutaba viendo cómo progresaba y cómo sus puntuaciones ponían de manifiesto sus talentos ocultos. En lo que respecta a *Wii Music*, simplemente me pareció que sería divertido ser capaz de tocar un instrumento musical. Pero, por eso mismo, nunca he pensado que la educación no pudiese ser divertida. Ojalá mis años escolares hubiesen sido mucho más divertidos de lo que lo fueron. Desde ese punto de vista, intento expandir la naturaleza divertida de las cosas. De nuevo, no intento crear nada educativo, pero si el software final se considera educativo, me parece bien. Puede que parezca que les estoy mandando un mensaje a los profesores de todo el mundo; pero, en última instancia, serán los miembros del mundo académico quienes decidirán si utilizarlo o no.

**¿Qué tiene que decir de las malas críticas que ha recibido _Wii Music_ por parte de la prensa especializada? ¿Esperaba que la gente no lo entendiese?**
Bueno, acabamos de salir a un escenario en el que unas cuantas personas han jugado a *Wii Music* por primera vez, y en muchos casos siguen jugando ellos solos; pero yo creo que los juegos tienen mucho más que el jugar en solitario. No cabe duda de que jugar en solitario, superar sus retos, es parte importante de los videojuegos, pero en muchos títulos hay otros aspectos, como el modo en el que cooperas o comparas con otros usuarios. Espero, claro está, que cada vez más gente se acerque a *Wii Music* y comprenda su diversión. No creo que vaya a llegar de forma inmediata a todo el mundo [risas]. Aprecio mucho que la prensa de videojuegos tenga, a día de hoy, un punto de vista diferente ante algo tan novedoso como *Wii Music*; simplemente, simboliza lo diferente y único que es *Wii Music*. A decir verdad, soy ambicioso con el título, creo que con el tiempo podrá llegar a convertirse en algo que influya en la percepción de la música en el mundo.

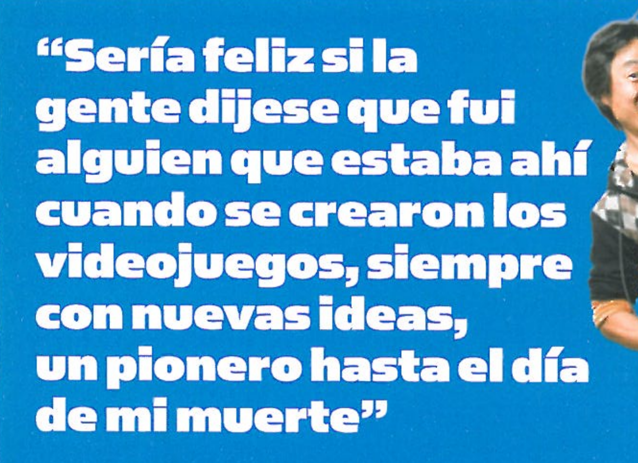
**¿_Wii Music_ es el último juego de su lista original de ideas para Wii?**
[Ríe]. Sí, es cierto que los juegos de Wii que ya han salido, incluyendo *Wii Music*,

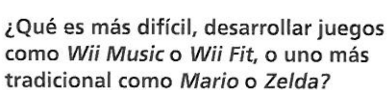

Ojalá mis años
escolares
hubiesen sido más
divertidos
de lo que
lo fueron
Intento
expandir la naturaleza
divertida de las cosas

formaban parte de nuestra lista de prioridades, pero hay aún más software, claro está [ríe de nuevo], ¡aunque no puedo hablaros sobre ello!

**Deportes, forma física y, ahora, música; todos ellos temas universales. ¿Se está convirtiendo en un reto encontrar nuevos temas universales?**
[Lo piensa un largo rato antes de contestar]. Bueno, sí, hoy día es un reto encontrar algo universal, pero, no en vano, ése es mi trabajo, tal y como yo lo entiendo. Hasta que esté en posición de contaros los nuevos temas, sólo podemos confirmar que estamos trabajando en el nuevo *Mario*, el nuevo *Zelda*, etcétera. Hablando de juegos, tenemos que mantenernos fieles al punto de vista de los clientes potenciales. Claro está, estamos siempre manejando nuevas ideas, pero el reto es saber si los usuarios las apreciarán.

**Nintendo sigue mostrándose bastante conservadora con el uso de Internet, pero, ¿cree que están aprendiendo más sobre el modo para implementarlo en los juegos?**
Eso es, Nintendo ha tenido mucho cuidado. Siempre que utilizamos Internet, queremos que sea lo más seguro posible para nuestros jugadores. Hemos probado con diversos métodos. Por ejemplo, con *Wii Music*, sabemos que será divertido que cuatro usuarios tengan la oportunidad de compartir sus actuaciones. Tal vez sea algo similar a lo que hemos conseguido con el *Canal Concursos Mii;* es algo novedoso y diferente, pero que será mucho más divertido si comparas tus Mii con los del resto del mundo. Me parece que hay grandes posibilidades al ver y compartir contenido creado por el usuario. Pero, una vez más, debemos lograr un equilibrio apropiado. Así pues, nuestro reto persiste.



**¿Qué es más difícil, desarrollar juegos como *Wii Music* o *Wii Fit*, o uno más tradicional como *Mario* o *Zelda*?**
En el caso de *Zelda* o *Mario*, por regla general utilizamos las nuevas tecnologías para crear características de juego únicas y novedosas. En el caso de un tema nuevo que no se suele encuadrar dentro del mundo de los videojuegos, como *Nintendogs* o *Wii Fit*, tenemos que pensar en qué será atractivo para un público más amplio. En ocasiones, surgen nuevas tecnologías que nos sugieren que podemos conseguir algo nuevo, pero en lo que respecta a mi talento, éste no varía. Lo que intento siempre es ofrecer algo completamente nuevo a los consumidores; nuevas experiencias de juego. Creo que se trata, simplemente, de una diferencia de enfoque; ¿me centro en la tecnología o en el tema del software? El reto natural siempre es el mismo. En cuanto a mi actitud, la clave es si disfruto creando lo que hago o no.

**¿Es difícil coger a los consumidores que empiezan a jugar con software como *Wii Sports* y *Wii Music* y llevarlos hacia juegos más sofisticados? ¿Cree que es un paso importante para la Nintendo actual?**
En primer lugar, creo que tenemos que seguir creando esos nuevos juegos que van a interesar a la gente que, de otro modo, no va a acercarse a los videojuegos. Ése es el primer paso. Sobre la dirección que tomaremos a partir de ahí, hay una teoría de que cogemos a esa gente y la llevamos a esas experiencias de juego que hemos disfrutado durante los últimos 30 años. Sin duda, intentar esto tiene valor, pero creo que lo más importante es que el propio entretenimiento consiga seguir sorprendiendo al público. La pregunta, pues, es qué podemos hacer nosotros, o cualquier otro desarrollador, para que las nuevas experiencias sean únicas, que sigan sorprendiendo a un público amplio, tanto si es gente que lleva muchos años jugando, como gente que descubre los juegos por primera vez, o gente que todavía no ha jugado a nada. Creo que lo que se puede ver con la Wii es que la gente ha empezado a entender los videojuegos, y con suerte entenderán que cualquiera puede jugar. Aunque estoy seguro de que habrá gente que se pasará al bando de los juegos de toda la vida, a mí me emociona más la idea de que Nintendo y todas las compañías logren seguir sorprendiendo a este público mucho más amplio.

**¿Cree que, dentro de diez años, seguiremos usando el Wiimando y el nunchaco? ¿Tiene la esperanza de que se conviertan en el estándar que reemplace a los mandos tradicionales?**
Uno de los retos de la industria del videojuego es que hemos llegado tan lejos que, ahora, lo que se considera el mando clásico es aquello a lo que te has acostumbrado tras usar el mismo artefacto una y otra vez a lo largo de los años; como creador, te encuentras con escollos en los que es difícil huir de esa concepción y sacarse de la manga nuevas ideas. Por supuesto, si dijese que en la próxima generación vamos a volver a cambiar la interfaz, decepcionaríamos a la gente que ha estado aprendiendo a trabajar con este sistema de control. Pero creo que en algún momento se descubrirá un nuevo modo de crear una interfaz todavía más intuitiva gracias a la cual sea mucho más sencillo jugar. Creo que, en algún momento del futuro, veremos cambios.

**¿Más allá de Wii MotionPlus?**
Es un buen ejemplo de cómo mejorar lo que se ha convertido en el mando estándar. Veremos cómo evoluciona y, una vez más, llegaremos a un punto en el que la gente se encontrará con ese punto de bloqueo creativo tras haber explotado todas las posibilidades de ese mando. Entonces avanzaremos a un tipo de mando nuevo y diferente.

**Cuando se retire, ¿por qué le gustaría ser recordado?**
En ocasiones, me fijo en el patrón seguido en la industria del manga, y espero que pueda lograr algo así. En la historia del manga japonés, nos encontramos con los primeros artistas, como Osamu Tezuka, quien definió el estilo y siguió innovando en ese campo, y dibujó nuevos mangas creando nuevos estilos. Creo que el otro aspecto importante es que siguieron dibujando hasta el día de su muerte. Sería feliz si la gente echase la vista atrás un día y dijese que fui alguien que estaba ahí cuando se crearon los videojuegos, alguien que siempre estaba trabajando por conseguir nuevos estilos de juego, siempre con nuevas ideas, que fui un pionero hasta el día de mi muerte.

# Wii Music

PLATAFORMA: **WII** DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO** ESTUDIO: **INTERNO** LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**











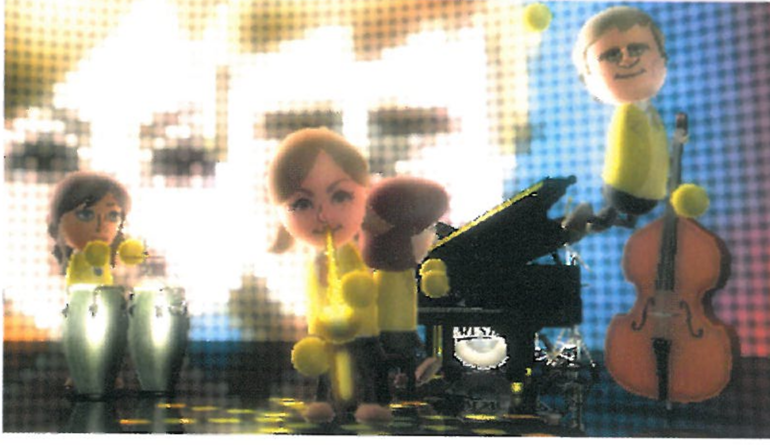

Nintendo no puede estar satisfecha con los lanzamientos norteamericano y japonés de *Wii Music*. En sus primeros cuatro días a la venta en Japón, según Media Create, vendió 92.000 unidades, frente a cifras como las 594.000 unidades de *Mario Kart Wii* en sus primeros cuatro días, o las 254.000 de *Wii Fit* en sus primeros dos días. Por su parte, en EE.UU., *Wii Music* alcanzó, a día de hoy, una media en Metacritic de tan sólo 62. Aunque Miyamoto es ambicioso con su última obra, parece que el público, por ahora, no se ha puesto de su parte.

El problema, claro está, radica en que *Wii Music* no es un juego. Miyamoto no es arrogante al negarse a compararlo con *Guitar Hero*, *Rock Band* o, incluso, el propio *Rhythm Tengoku* de Nintendo. Pero justamente, serán estos títulos la comparación inevitable de *Wii Music*, aún a pesar de la diferencia crucial de que no impone ninguna regla a los jugadores durante las canciones. El software rellena los silencios con tonos apropiados, dejando a elección del usuario el cuándo jugar y de qué manera. Por defecto, para enfatizar el modo en el que los jugadores deben sentir la música y jugarla a su manera, las partituras están ocultas.

El resultado es una sensación de libertad y posibilidades. Las improvisaciones bien llevadas a cabo requieren práctica, y se recompensan, naturalmente, con la calidad de la música que se escucha. Nos involucramos más en la música que jugando a *Rock Band*, incluso si no alcanzamos cada nota; una extraña sensación de libertad, pero una muy cercana a la experiencia de tocar en directo. El mejor modo para disfrutar del título es con otros tres usuarios, cada uno encargándose de una de las seis partes que componen cada canción. Es aquí donde la libertad de *Wii Music* requiere una verdadera colaboración para conseguir un buen sonido, y los usuarios experimentados podrán jugar con los nuevos sin problemas.

Para lograrlo, la propia música tiene que ser arquetípica, conocida por todos, lo bastante sencilla como para incitar la experimentación y capaz de aplicarse a los diferentes tipos de instrumentos, desde el rock hasta las orquestas. Es por eso que la lista de canciones está compuesta de títulos como *The Entertainer*, *Frere Jacques*, y *Wake Me Up Before You Go-Go*, todas ellas reproducidas en MIDI. Son fáciles y cargadas de intensidad, y tendremos a nuestra disposición 66 instrumentos diferentes para tocarlas, así que es posible tocar con una batería Chariots of Fire, o una versión jazz de *La Canción de la Alegría*. A medida que nos sumergimos en esta experimentación, descubrimos lo intricado de estas canciones, y empezamos a sentir que podemos introducir nuestros propios toques personales.

Cuánto tiempo jugar es cuestión de gustos. Sin duda, la faceta infecciosa y social de *Wii Music* implica que es una elección clara para las fiestas; cuanto menos, tan atractiva como *SingStar* o *Guitar Hero*, y posiblemente mucho más para las generaciones más antiguas. En solitario, dominar el juego y comprender las características de cada instrumento puede suponer muchas horas de retos autoimpuestos. Pero ni siquiera la longevidad es importante en *Wii Music*; es una opción que no destaca sobre otras, pero si está en casa es imposible ignorarla. *Wii Music* es una creación para las masas; y eso quiere decir que, en algún lugar, tiene algo para ti.






**En la esquina inferior derecha de la pantalla aparecerán notas al ritmo de la música. Así como marcar los tiempos, indican el cambio de sección.**




***Wii Music* cuenta con tres minijuegos: *Mii Director*, en el que dirigimos la orquesta; *Sinfonía de Campanas*, una prueba cooperativa de acertar notas; y *Tono Perfecto*, un trivial.**



## Rasgueos y repiques

**Los 66 instrumentos se tocan de cuatro formas diferentes: las baterías y pianos se controlarán cogiendo el Wiimando y el nunchaco en cada mano, y con movimientos hacia abajo (también se puede utilizar la Balance Board como parte de la batería); para los violines, el nunchaco se pone en horizontal y se tocan con el Wiimando; las guitarras, con el nunchaco en la misma posición, pero rasgueando con el Wiimando; y los instrumentos de viento, con el Wiimando en vertical y pulsando los botones 1 y 2. Todos estos métodos cuentan con varios modificadores para el sonido; el volumen de los instrumentos de viento dependerá del ángulo en el que tengamos el Wiimando, mientras que el stick del nunchaco modifica las notas en el modo guitarra.**






**Cada sección de una canción puede tocarse en secuencia por un sólo jugador, creando pista a pista y ofreciendo un reto considerable para conseguir acertar con el sonido. Lo más difícil será la primera pista, porque no oiremos las demás para tocar acorde a ellas. Una vez completa la canción, se puede guardar en vídeo, puntuar la actuación (hasta 100) y hacerle una carátula, pudiendo enviarla vía WiiConnect 24.**

# Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido





## Los + jugados de Edge

### LittleBigPlanet



**Un comienzo duro, sin duda, pero las puertas están abiertas y ya se ve cómo se recrea Gradius. Es una buena señal para esforzarse más.**
PS3, SONY

### Fable II



**No podemos dejar de bailar con las camareras, jugar con los perritos y comprarlo todo en Albion, para después subirles el alquiler y ponerles cuernos.**
360, MICROSOFT

### Mother 3




**Sí, hay varias copias japonesas por ahí, pero era imposible resistirse a la oportunidad de volver a entrar en el torcido mundo de Itoi en español.**
DS, NINTENDO

## Fuerza interior

¿Qué decide el diseño de un juego?



*Left 4 Dead*, dejando aparte el nombre, muestra lo mejor de Source, aunque las similitudes entre sus juegos se deban probablemente a la limpieza que ha realizado Valve en cada uno de sus títulos.

G*ears of War 2* es la mejor publicidad posible para el Unreal Engine 3. El universo está muy detallado, los marines son quizá los más grandes que se hayan visto jamás, y algunos de los efectos parece que se empotren contra la pantalla de tu tele. Es uno de los juegos visualmente mejores que haya visto esta generación. Sin embargo, resulta demasiado familiar. Los edificios que se desmoronan, las manchas de sangre, los contornos de las caras. Ya los hemos visto, y no en *Gears of War* precisamente. ¿En *Dark Sector?* ¿*Unreal Tournament 3?* ¿O incluso en *Damnation?* Todos ellos gritan "Unreal Engine 3".

¿O no? Echemos un vistazo a *Mirror's Edge*, cuya estética limpia y de colores primarios se encarga de hacer que el universo de este FPS parezca totalmente nuevo. Y no es el único que ha roto moldes. Hace unos meses, Grimm, de American McGee, ejecutó su mundo de dibujos animados usando la misma tecnología gráfica, e incluso antes tuvimos el juego submarino *Undertow*. Al parecer, Unreal Engine 3 es mucho más que *Gears of War* si se aportan ideas nuevas. Al menos los juegos parecen diferentes. Puede que *Fallout 3* exprima el motor Gamebryo al máximo, y tenga su propia imagen, pero en términos de interacción de juego parece que estemos jugando otra vez a *Oblivion*. Lo que eternamente ha preocupado en el género de los FPS es la prevalencia de los grises marines y sombríos pasillos, pero en *Call of Duty: World at War* y *Quantum of Solace* es la homogeneización de la interacción.

Ambos se sienten de manera similar. Ambos tienen armas muy parecidas en aspecto y función. Ambos tienen niveles lineales casi iguales, sazonados con un juego de piezas extrañas. Se podría cambiar el aspecto de *QOS* y llamarlo *Call of Duty: Solo Undercover* y nadie se daría cuenta. ¿Podríamos atribuir lo que tienen de bueno ambos juegos sólo a la fuerza de su motor? Sería tentador decir que sí, pero lo malo es que, al final, lo único en lo que pensamos es en el diseño de *COD4*. Se podría decir que ambos les deben su sólida base y sus mejores momentos a que son juegos de un año, y ninguno se puede zafar de ello. ¿Modern Warfare? No mola.

Sistema de puntuación de **EDGE:**
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



# LEFT 4 DEAD

PLATAFORMA: PC, 360 PRODUCCIÓN: VALVE ESTUDIO: VALVE
DISTRIBUCIÓN: EA ESPAÑA LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 69,95 € (360) , 49,95 € (PC)







**El audio del juego te da pistas sobre el tipo de enemigo que acecha por la zona, así que no pararás de poner la oreja en busca de la ayuda que te dé el sonido ambiental. El gemido de una bruja es particularmente grotesco.**

Vienen de nuevo, gritando por los pasillos hacia nosotros, trepando por las ventanas, saltando sobre barricadas: una histérica y aullante oleada de zombis salvajes. Una retirada a tiempo es una victoria, pensamos, y retrocedemos a trompicones hasta un ascensor, disparando las últimas balas contra el zombi que está más cercano mientras se cierran las puertas. De momento, parece que saldremos de ésta. Entonces nos fijamos en una placa del techo, que está desplazada. Segundos llenos de tensión pasan mientras vemos cómo se levanta, y contemplamos atónitos el oscuro vacío, esperando que cualquier cosa lo traspase. Incluso (y sobre todo) cuando no sucede nada, *Left 4 Dead* brinda una experiencia intensa, produciendo el pánico y los nervios del modo multijugador de un shooter con toques de *survival horror*.

Normalmente, sea cual sea la atmósfera preparada, ésta se hace añicos nada más comenzar las distracciones y risitas propias del modo cooperativo, pero Valve, de algún modo, induce a cuatro jugadores a sufrir el horror de sus escenarios. Produce una alteración en nuestros nervios; hay pocos juegos en los que, chillando de pánico, te escuches gritando en el micro: "¡Jod...! ¡Una bruja! ¡Una bruja!" Valve lo ha conseguido gracias a su magia




**La clase infecta queda seleccionada automáticamente en modo versus. El movimiento del tank difiere al controlarlo la IA, por lo que podrán evitar a quienes monten en un bus.**

(infravalorada) contando historias, plantando algo dinámico y por guionizar y regándolo con la cantidad necesaria de líquido narrativo, ritmo y espectáculo, que te hace sentir como si fueras parte de una pieza de horror orquestada. La IA, el director que decide la posición y el fluir de los zombis, convierte cada carrera en un impredecible a la vez que contundente susto dramático. Las pausas entre asaltos parecen perfectamente calculadas para enervar, y estos asaltos duran lo justo para casi reducir a la nada tus recursos y salud.



## Las pausas entre asaltos parecen calculadas para enervar y estos duran lo justo para reducir a la nada tus recursos y tu salud

En principio sólo hay cuatro fases por completar, y aunque sus diversos escenarios hagan las veces de arenas de combate, siguen un mismo compás. Con dificultad normal, una fase dura poco más de una hora, y se divide en cinco partes en las que vemos a supervivientes tratar de ponerse a salvo antes de un enfrentamiento y su posterior rescate. Resulta duro y difícil ignorar el hecho de que se trata de una oferta escasa, incluso al plantearse uno su grado de rejugabilidad. Sin embargo, lo poco que hay ha sido mimado. El movimiento es muy sensible y riguroso, la sensación de disparo estremecedora y cruel, y el resultado de cada explosión satisfará a todo aficionado al cine *gore*. Los escenarios han sido estudiados al detalle (cada uno de ellos es un terrorífico homenaje a películas de miedo antiguas: desde la pesadilla urbana que precede la escalada al Mercy Hospital hasta la fría y rural desolación del capítulo Blood Harvest. Visualmente, el motor Source hace un trabajo económico y escueto, al que sobrepasa el inspirado diseño sonoro. El chirrido de portones, el goteo del agua de las cañerías, los murmullos del viento o el crujir de las hojas de maíz... Valve ha sabido imbuir a todas estas cosas de un magnífico poder premonitorio.

La mayoría del tiempo, el diseño de niveles consigue convencer al jugador de que la ruta cercana y lineal que se toma es la opción más natural de todas, aunque a veces la ilusión de unos alrededores aún mayores desorienta al jugador. Esto puede significar su muerte, ya que permanecer en un lugar largo tiempo sirve de reclamo para los zombis, y como la munición y la salud son escasas, es necesario avanzar con rapidez. Por suerte Valve no ha escatimado en diálogos automáticos de los supervivientes que avisan de la existencia de munición o señalan el camino a seguir, que además les añaden carácter.





**A veces sobrevivirás a una terrible masacre cuando todo parecía perdido. Otras, morirás cuando tenías la salvación a mano. Ambas experiencias son muy gratificantes.**






En homenaje al género de zombis, la muerte no es el final. El jugador renace en una habitación cerrada y sus colegas valorarán si rescatarle o avanzar con cargo de conciencia.



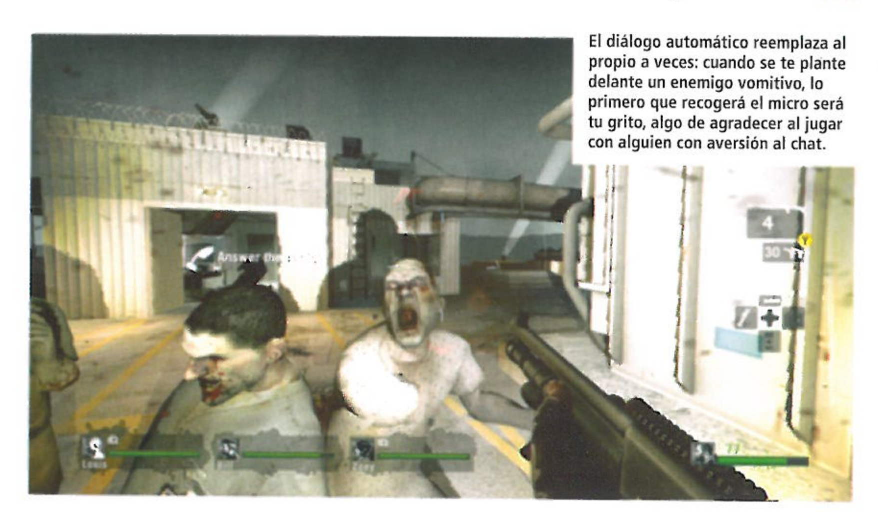


Luz y oscuridad se alternan con maestría, no en vano tu pistola tiene una antorcha de gélida luz que deshace las tinieblas en busca de alguna horrible visión. No apuntes con ella a una bruja...

Obviamente, lo que preocupa es que el juego no funcione con menos compañeros en el cooperativo, ya que los jugadores sólo son del todo efectivos cuando están juntos y cubren todos los ángulos. A pesar de que el zombi común o de jardín no supone mucha amenaza, resulta sencillo verse desbordado en número y acabar clavado en el sitio, presa fácil para uno de los más mortíferos enemigos (ver: "Vienen a por ti, Bárbara"). Varios zombis pueden dejarte fuera de servicio al instante, por lo que necesitarás que otros les disparen y te liberen. Tendrás que devolver el favor sin más remedio, a no ser que quieras dejar de contar con protectores. Es un palo, pero Valve nos regala unos taquitos de jamón en forma de competitivos galardones post-cooperativo y logros que deberían mantener incluso al más ególatra pegado a sus compañeros.

La coordinación es esencial en el modo versus, en donde un equipo encarna a los zombis. Sin llegar a emplear habilidades propias de sus perseguidos, dominar la colocación es dominar una horda de zombis: las vidas individuales, más que conservarlas, se sacrifican y emplean como cebo para hacer caer a rivales en tus garras. Quienes caen infectados manejarán zombis especiales que, cual espectadores fantasmales, han de buscar un escondrijo antes de soltar esporas. Las habilidades de los infectados no son tan intuitivas como las del equipo de humanos, quienes son más sensibles. Mientras que la extensa curva de aprendizaje es bienvenida, choca que tus destrezas no estén a la par de las de los infectados controlados por la IA.

Visto el versus, esperaos a ver cómo tira el resto del juego. A pesar de su poco contenido y sus competidores, *Left 4 Dead* es de lo mejorcito del mercado. Pocos juegos *online* acongojan tanto y, aunque uno se acostumbra, Valve es digna de elogio por hacernos partícipes de tal horror. Ojalá podamos jugar mucho más a *Left 4 Dead*... si el corazón aguanta. **[9]**



El diálogo automático reemplaza al propio a veces: cuando se te plante delante un enemigo vomitivo, lo primero que recogerá el micro será tu grito, algo de agradecer al jugar con alguien con aversión al chat.

## Vienen a por ti, Bárbara



**Junto con las hordas de infectados tenemos clases especiales de zombi. Los hunters salvan grandes distancias para abalanzarse sobre jugadores, mientras que los smokers los desgarran en las sombras, acabando con los incautos con sus carnosas lenguas. Si te atrapan, reza para que tus amigos estén cerca y te liberen del sórdido no-muerto. El hinchado Boomer atrae con su vómito nubes de zombis. Los tanks, por su parte, son mastodontes que reciben y reparten muchos daños. Las peores son las brujas, quienes te esperan llorando acurrucadas en salas oscuras. Trata de no apenarlas todavía más.**



# THE LAST REMNANT

PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: PROEIN PRODUCCIÓN: SQUARE ENIX
ESTUDIO: SQUARE ENIX PRECIO: 59,95 €



El mapa del juego es muy amplio, con un gran número de ciudades, cuevas, montañas, desiertos y demás lugares a recorrer. Eso sí, las distancias, al recorrerlas, no parecen tan grandes, con niveles similares.



El diseño de enemigos y personajes recuerda bastante a los vistos en varias entregas de *Final Fantasy,* aunque con su propio toque de personalidad. Aprovechan muy bien la alta definición y la tecnología a su disposición.

Hay infinidad de formas de enfocar una misma historia. No en vano, no hay dos personas en el mundo que tengan la misma percepción de las cosas y, por tanto, es prácticamente imposible que se entiendan del mismo modo. Por eso, Square Enix, consciente de las grandes diferencias entre el mercado japonés y el resto del mundo, intentó desarrollar un título que, desde su concepción, abogó por llegar a un público internacional, fusionando las tradiciones occidentales y orientales en un mismo RPG.

La apuesta era muy arriesgada, por lo que tampoco es ninguna sorpresa que no haya sido un éxito al primer intento. Es decir, los RPGs japoneses, con su marcado estilo nipón y sus altas dosis de cultura japonesa, eran ya de por sí un éxito en Occidente. ¿Qué necesidad había de intentar adaptar la fórmula? Lo más curioso es que la recepción del título ha sido muy superior en su país de origen, donde, tal vez por la gran saturación que viven en el género, agradecieron esas novedades. Sin embargo, los problemas a nivel técnico y de desarrollo son evidentes a lo largo de los dos discos que dura el juego, por lo que no pasa de ser una curiosidad limitada a los más fieles seguidores del género.

El principal problema del título nos lo encontramos en un elemento esencial del género: los combates. No han sabido encontrar el equilibrio entre los turnos y los enfrentamientos multitudinarios, y la primera toma de contacto con ellos se convierte, al instante, en una apabullante cantidad de información en pantalla, un desconocimiento total y absoluto de las opciones a nuestra disposición y del gran número de personajes presentes en la confrontación. Requiere tiempo entender el sistema, y, tras un par de horas de juego, el desconcierto inicial se acaba convirtiendo en tedio, tras un pequeño lapso de disfrute. Las órdenes serán idénticas en los enfrentamientos, y la estrategia se limitará a determinar qué unidades atacarán a qué enemigos.





Pese a que el juego destaca quiénes serán grandes enemigos finales, habrá rivales de campo que nos pondrán las cosas más difíciles que los propios jefes. Afortunadamente, su tamaño nos dejará clara su peligrosidad.

## Si bien es capaz de ofrecernos momentos intensos y atractivos, nunca logra despuntar especialmente dentro del género

Se han cambiado los personajes individuales por equipos y formaciones, lo cual repercute en un elemento fundamental como es el desarrollo y la personalización de nuestros personajes. Tal es el grado de simplificación en este aspecto que ni siquiera llevaremos el control sobre los puntos de experiencia recibidos; cada cierto número de combates mejorarán los atributos de los personajes, sin que el usuario sepa el porqué, ni tampoco tendrá conocimiento de cuánto falta para ganar nuevas habilidades. Del mismo modo, tampoco es que sean muy profundas las opciones de selección de arma y equipo.

Argumentalmente no es capaz de alejarse en exceso de los clichés, en los que no faltan las hermanas secuestradas, los













El juego está perfectamente traducido al español. Para el doblaje se han dejado las voces inglesas, sin posibilidad de selección de ningún tipo.



Los combates tienen, durante su desarrollo, QTE gracias a los cuales podremos mejorar nuestro ataque o contraatacar al defendernos. No obstante, rompen bastante el desarrollo de los combates, caóticos de por sí.






padres con grandes secretos, los reinos enfrentados y los mundos paralelos. Lo que más choca es la extraña relación entre los protagonistas, que se alían por motivos no muy claros y que colaboran fielmente a lo largo de la aventura.

De hecho, dejando a un lado lo que sería la historia principal, *The Last Remnant* nos permite encontrar misiones secundarias si investigamos en las ciudades. Éstas serán totalmente independientes entre sí (como mucho, repetiremos la persona a la que prestemos nuestros servicios), aunque se antojan poco satisfactorias, carentes de sentido más allá de para mejorar nuestras tropas. Más que una opción, son una obligación, sobre todo de cara a los compases finales del juego, en los que es casi imprescindible haber adquirido una importante habilidad en combate si queremos tener alguna posibilidad de éxito.

En general, *The Last Remnant* nos presenta un planteamiento que deja bastante que desear; si bien es capaz de ofrecernos momentos intensos y atractivos, nunca logra despuntar especialmente dentro del género, sobre todo por lo lastrado que está técnicamente por culpa de un *Unreal Engine* con el que Square Enix ha experimentado por primera vez.

La tasa de frames y la carga de texturas se resienten mucho durante los combates, las visitas a las ciudades y, lo que todavía es peor, las secuencias de vídeo. El buen diseño y las bellas representaciones visuales no consiguen explotar todo su potencial por culpa de que, la mitad de las veces, deberemos intuirlas mientras el juego se esfuerza por plasmarlas en pantalla. Como experimento, deja un sabor de boca agridulce, que esperemos sirva a Square Enix para mejorar en el futuro. **[6]**

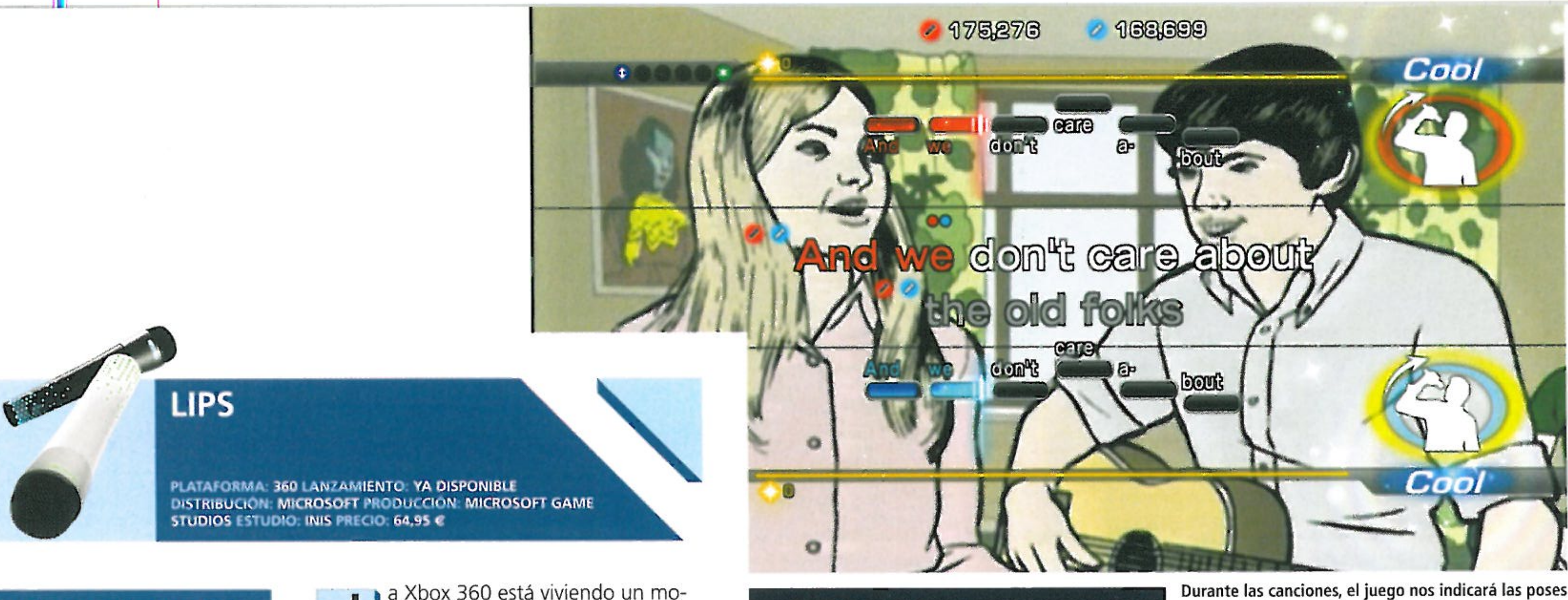



El señor Garras será esencial para cumplir muchas de las misiones que nos encomendarán en las hermandades. Se acaba haciendo tedioso su uso, dado que es limitado y nos obliga a volver a visitar todos los niveles varias veces.

## La importancia del disco duro



**La fecha de lanzamiento de *The Last Remnant* no ha sido elegida al azar. El título llevaba meses preparado, incluso traducido al español, pero ha sido necesario esperar a que Microsoft lanzase el nuevo dashboard de su Xbox 360 para poder sacar el máximo partido al título. Los problemas de ralentizaciones y de carga de texturas se minimizan mucho con la nueva instalación en el disco duro de la consola, mientras que el jugar desde el disco se hace mucho más complejo. En un futuro llegarán las entregas de PS3 y PC, que, pese al retraso por problemas de desarrollo, también se beneficiarán de estas instalaciones.**




# LIPS

PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT PRODUCCIÓN: MICROSOFT GAME STUDIOS ESTUDIO: INIS PRECIO: 64,95 €

## Canciones a la española



**Con el juego vienen 40 canciones que abarcan casi todos los estilos y épocas, aunque se han sacrificado algunos nombres importantes como REM, Sheryl Crow, The Police o Blondie, para introducir 17 canciones españolas de Alejandro Sanz, Alaska, Belanova, Andrés Calamaro, Jarabe de Palo, Duncan Dhu, El sueño de Morfeo, Bisbal, Chetes, Despistaos o Pimpinela, entre otros. Algo que se agradece, ya que podremos cantar en nuestro idioma, aunque nos hubiese gustado que su inclusión no supusiese dejar fuera otros temas.**

La Xbox 360 está viviendo un momento muy dulce. De hecho, ha incrementado sus ventas en España en noviembre en más de un 95 por ciento. No obstante, los de Redmond no se conforman y quieren llegar mucho más lejos, acercándose a un público que no es el suyo habitual, explotando esos géneros que han demostrado su valía en reuniones sociales y familiares. Microsoft pretende que *Lips* sea el acompañante ideal para nuestras fiestas, un karaoke bastante sencillo en su concepción pero con algunas ideas muy interesantes que no terminan de explotarse del todo.

Para desarrollar el juego, se confió en la compañía japonesa Inis, que ha demostrado su buen hacer en el género musical con los excelentes *Ouendan* para DS. De hecho, no ha dudado a la hora de darle su toque personal a *Lips*, añadiendo características que no parecían propias de un juego de karaoke, en forma de minijuegos. No obstante, pese a las buenas intenciones, no consiguen revolucionar el género, y el producto final deja satisfechos a los usuarios, pero sin destacar sobremanera en ninguno de sus apartados. El principal problema nos lo encontramos ante la nula sensación de progresión que nos oferta el juego; como producto meramente festivo, la idea de tener que desbloquear canciones mediante nuestro avance quedó totalmente eliminada. De este modo, siempre tendremos a nuestra disposición todas y cada una de las 40 canciones que componen el juego, sin objetivos de ningún tipo. Los minijuegos ofertan una variedad que se disfruta al máximo en pareja, con duelos vocales o un romántico beso.

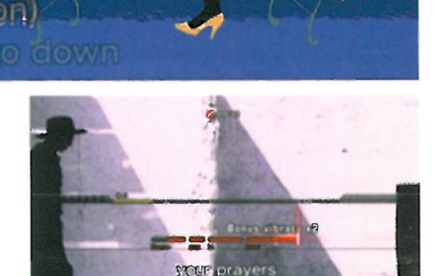
La dinámica general, salvo en esos minijuegos que se adaptan a un estilo animado muy particular, no difiere en nada del ya clásico *Singstar*, con el videoclip reproduciéndose en el fondo mientras unas barras nos indican el tono a alcanzar en cada fragmento de canción. A muchos de los vídeos les pesan los años y no se adaptan excesivamente bien a la alta definición, resultando bastante poco atractivos, sobre todo en comparación con las últimas producciones.

*Lips* cuenta con dos características principales que son un acierto, pero requieren más trabajo. En primer lugar, los micrófonos que acompañan al título son inalámbricos y cuentan con sensor de movimiento para realizar poses durante las canciones; desafortunadamente, tienen un ligero retraso en el reconocimiento de los movimientos, lo que afecta sensiblemente al ritmo que intentamos seguir.

Por otra parte, nos encontramos con la posibilidad de introducir cualquier canción que tengamos en un reproductor externo o CD, además de la descarga del bazar. Funcionan muy bien, pero al carecer de letras, vídeos o ritmo, el usuario sólo debe reproducir sonidos similares a los de la canción, incluso en los fragmentos instrumentales. Esto puede dar lugar a muchas trampas o a competiciones en las que ambos jugadores se quedan sin aliento intentando explotar al máximo el tiempo disponible para conseguir puntos extra.

*Lips* tiene buenas ideas que requieren algo más de revisión y refinamiento para futuras entregas. Consigue convertirse en un karaoke casero para animar las fiestas y reuniones sociales, pero le falta ambición para llegar más lejos. **[6]**

**Durante las canciones, el juego nos indicará las poses o movimientos que deberemos realizar con el micrófono. Algunas sencillas, otras complejas, pero todas se pueden resolver con el mismo movimiento.**



**La selección de canciones es tan variada que todo usuario encontrará alguna que se adapte a sus características. Pero es difícil llegar a dominarlas todas.**

**Todas las canciones, tanto las que vienen con el juego como las que introduzcamos nosotros a través de un dispositivo externo, estarán al mismo nivel dentro de la biblioteca del juego, sin favoritismos.**







## LEGO BATMAN

PLATAFORMA: 360, PC, PS2, PS3, WII (VERSIÓN ANALIZADA)
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA DISTRIBUCIÓN: WARNER BROS
ESTUDIO: TRAVELLER'S TALES PRECIO: 49,95 €



No se puede decir que *Lego Batman* no conozca sus propios límites. El problema es que sus límites son "Lego" y "Batman". Hasta ahí, sabe defenderse con bastante soltura; pero en lo demás, está completamente perdido.

La parte de Lego fue siempre evidente, pero nos sorprende el gran acierto con el que Traveller's Tales ha conseguido capturar la ciudad de Gotham. Con sus columnas de humo que se elevan implacables hacia el cielo, con esas calles que se convierten en una amenaza constante, y con una sencilla historia nos ofrece un rápido repaso a los enemigos habituales del Caballero Oscuro. Sin embargo, más allá de ese punto, el juego pierde su buen hacer. La jugabilidad empieza a resultar repetitiva y agotadora. Poco o nada se ha trabajado para mejorar los diseños de niveles ya vistos en *Lego Indiana Jones*, mientras que la mecánica ha evolucionado, convirtiéndose en surrealismo puro. La franquicia Lego no ha perdido todavía su encanto, pero ese encanto es todo lo que le queda.

El mayor problema nos lo encontramos en los puzles. Durante cuatro juegos, el diseño ha pecado de ser cada vez menos disciplinado, llegando a dotar a muchas de las situaciones en *Lego Batman* de una nada satisfactoria naturaleza arbitraria. La solución a una puerta cerrada podría ser tan sencillo como encontrar una llave, pero no, será algo más imprevisible; como hacer que un robot que baila música disco atraviese la pared, o crear un botón con los bloques que anteriormente componían una maceta.

Pronto se hará patente que el único modo de superar los ilógicos retos presentados será intentarlo todo. Tras acabar con los enemigos de una habitación, deberemos empezar a pelear con los muebles, con la esperanza de que los bloques resultantes nos permitan acceder a la siguiente habitación, donde se repetirá el proceso otra vez. Pegarle a una farola no te hace sentir como un superhéroe.





Los juegos anteriores sufrieron para combinar el plástico de Lego con unos escenarios realistas. Sin embargo, *Lego Batman* consigue un buen equilibrio, en parte porque Gotham es un entorno cuadriculado.

Tampoco las plataformas ofrecen su mejor cara. Las vidas ilimitadas eran necesarias, por culpa de los movimientos imprecisos, y son una muestra fehaciente de los fallos de diseño y las malas físicas. Los nuevos trajes para Batman y Robin deberían ser un añadido fresco, pero carecen de verdadero interés.

Pese a todos estos errores, la fuerza de la premisa es tal que, en algunos momentos (principalmente cuando nuestra atención se centra en los carismáticos personajes y en el trabajo artístico que se presenta en pantalla), podríamos perdonárselos todos. Pero incluso los desarrolladores saben que la franquicia empieza a dar poco más de sí. Las campañas gemelas de héroes y villanos suponen un intento desesperado de ofrecer variedad, pero no hay mejor muestra de las carencias de diseño de las que adolece el título que la incongruente posibilidad de morir en el mundo central, que debería servir sólo para acceder a los diferentes niveles.

Demasiado sencillo para adultos, pero demasiado frustrante para niños. *Lego Batman* comete un error de libro para todo juego de franquicia: hacer justicia a su licencia, y a nadie más. **[4]**





Los héroes tienen garfios y trajes que les permiten pegarse a las superficies, planear, poner bombas o utilizar distintas piezas. Los villanos se tienen que conformar con sus poderes particulares.

Será habitual acabar cayéndonos por todos lados; la culpa es de una nefasta cámara, de entornos oscuros y de un sistema de control mejorable. Se perdona gracias al estoico aguante de Batman.

### ¿De dónde saca esos fantásticos juguetes?



**Si tenéis la impresión de que ya habéis jugado a las fases de conducción de *Lego Batman*, posiblemente sea así. Estas secuencias parecen haber salido de *Lego Star Wars*, con mapas diferentes y un poco de cirugía plástica por el camino. El enfrentamiento aéreo contra el Espantapájaros es una descarada muestra de reciclaje, cambiando la Estrella de la Muerte por las azoteas de Gotham, pero con las mismas armas, el mismo sistema de control y las mismas barreras. Es algo lógico cuando se lanzan cuatro juegos similares próximos, pero es difícil de perdonar cuando se prometió un viaje en *Batmóvil* y éste es una moto de nieve con distinto aspecto.**






# GUITAR HERO WORLD TOUR

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN PROBADA), PS3, WII
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION
ESTUDIO: NEVERSOFT PRECIO: 189,95 € (PS2), 209,95 € (360, PS3)

## Guerra de baterías



**El único periférico sustancialmente distinto de los de *Rock Band* es la batería con pedal y cinco pads, dos de ellos emulando los platillos.**

**Por desgracia, el cambio no ha sido para mejor. Golpear los dos platillos para activar el especial está bien, pero lo malo es que la altura de éstos no puede ajustarse. Además, al pedal le falta definición –aquí parece que pisas una esponja, mientras que en el pedal *RB* existe un click marcado– y no hay nada que lo sujete al suelo más allá de una pieza de plástico. Como resultado, la calidad de la batería de *GHWT* no es tan alta como la de la competencia, la cual lleva en el mercado algo más de un año.**

Entonces... ¿es mejor que *Rock Band 2?* En realidad, no. La serie *Guitar Hero* se ha ganado el reconocimiento por sus propios méritos, pero la franquicia que una vez marcó el camino en el género musical necesitaba un soplo de aire fresco. También es sorprendentemente distintivo el hecho de conseguir colocarse entre la simulación de *Rock Band* y el énfasis creativo de *Wii Music.* Se trata de un juego que incluye una excelente herramienta para la creación y edición de música.

Primero hablemos de los periféricos de *Guitar Hero: World Tour.* La guitarra es un poco más grande y pesada que antes, y además tiene un touchpad pensado para ejecutar los solos. El touchpad está calado en el mástil con unas divisiones para guiar los dedos, pobremente establecidas y casi imposibles de ver durante la partida. Lo que significa que al final terminas por hacer los solos con los botones de siempre. A pesar de eso, se trata de un periférico de alta calidad y, sin duda, el mejor producido de toda la serie. La batería se torna algo más problemática (ver recuadro de la izquierda), y el micrófono funciona correctamente.

La experiencia en conjunto es completamente manual, pero llena de pequeños e inexplicables problemas. El más importante es que, si un jugador pierde durante el desarrollo de una canción, el resto de los jugadores caen con él. Se trata de una decisión algo perversa; uno de los placeres más grandes de *Rock Band* es la sensación de hermandad que consigue la acción de poder salvar y apoyar a tus compañeros. Tampoco se ha hecho ningún intento de conseguir ese sentimiento de "tour" que tiene *Rock Band,* cosa extraña teniendo en cuenta que hablamos de un juego llamado *World Tour:* no hay fans, ni furgoneta, ni bolos por caridad que le añadan color a la experiencia.

Sí ha habido progreso en la colocación de las notas, el punto débil más notorio de *Guitar Hero 3.* Ahora las canciones están estructuradas de manera más sensata y en las dificultades más altas hay algunos temas compuestos de manera excelente. El verdadero avance está en el bajo, que ahora supone un reto y una experiencia placentera.

El nuevo modo de dificultad "Muy Fácil" es una excelente inclusión, necesaria para esa difícil tarea de introducir a los principiantes en el juego.

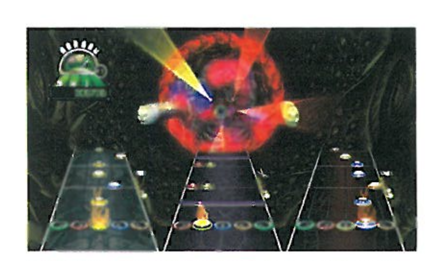
Por otra parte, todos somos principiantes cuando llega la hora de enfrentarse al editor de canciones, la razón por la que *Guitar Hero* es un punto de referencia en el género. Permite a los jugadores crear y remezclar su propias canciones y está implementado de buena manera para tratarse del primer intento. Después de elegir la escala hay que improvisar las pistas para modificarlas en el GH Mix. Es relativamente fácil de manejar a pesar de que la interfaz suele pecar de obtusa y de que no hay ninguna razón que justifique que no se pueda usar el mando en vez de un instrumento. En cualquier caso, *GHWT* cumple su función de revitalizar la saga, aunque la ejecución sea competente pero no excepcional. La sensación final es positiva y sinceramente creemos que en Neversoft serán capaces de producir algo verdaderamente especial la próxima vez, siempre y cuando usen la experiencia adquirida y pulan los mencionados errores. **[7]**



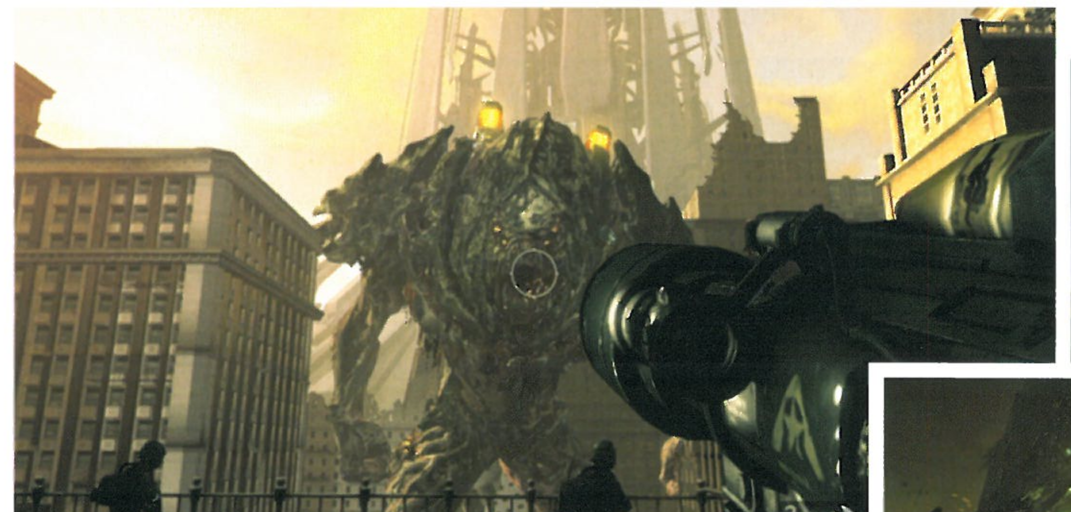

**Hay una falta de feedback en *GHWT* a la hora de mostrar en pantalla el avance de tus habilidades. Es algo que *Rock Band* ha sabido representar con mucho más que unos simples porcentajes.**



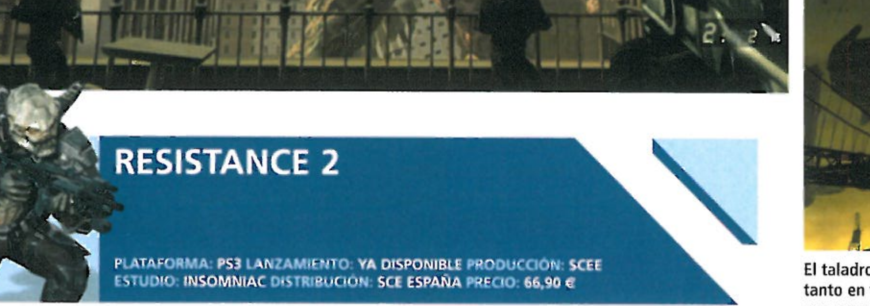

**Los escenarios no son tan horteras como en anteriores entregas, aunque se siguen manteniendo los neones y las humeantes calaveras. También se ha incluido un completo creador de personajes.**



**El modo para un jugador no está cortado; de hecho, tendremos que jugar las cuatro o cinco partes de cada tema. Una vuelta progresiva hacia las canciones individuales hubiese sido mejor recibida.**





# RESISTANCE 2

**PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: INSOMNIAC DISTRIBUCIÓN: SCE ESPAÑA PRECIO: 66,90 €**



**El taladro sigue siendo la mejor arma de *Resistance*, tanto en tus manos como en las de tus rivales. Tras una pausa previa al disparo, el fuego que libera por el escenario obliga a emplear tácticas de cobertura.**





**El problema de estos *skyboxes*, además de su petulancia hollywoodiense, es que son meros fondos. Sin ellos quedan niveles en los que sólo te mueves entre pasillos y cubículos.**

*Resistance 2* es, punto por punto, producto de la mentalidad de *Resistance: Fall Of Man*; le vale con pulir los números, siempre y cuando estos acaben siendo más grandes que los de los demás. Esto significa un mejor multijugador (pasa de 40 a 60 jugadores), más arsenal, más historias para los jefes, más enemigos en pantalla y más opciones de menú. Más, más, más. ¿Alguien ha pensado por qué, más allá de para añadirle valor mercadotécnico? Retrospectivamente, sí. "Tenemos los números. ¿Ahora qué hacemos con ellos?" En su mayor parte, intentar que actúen como reductores de daño. Las escaramuzas multijugador dividen equipos en pequeñas facciones antes de asignarles microobjetivos durante la contienda, fomentando actuaciones, intimidad y una pizca de lucidez. El revisado modo cooperativo desecha la campaña reciclada de un jugador por la demoledora acción de ocho aliados, con mapas que despachan rápidamente rivales y marcas de ruta, y premia con puntos de experiencia la orden obedecida y el disparo certero. Grandes números, una vez más.

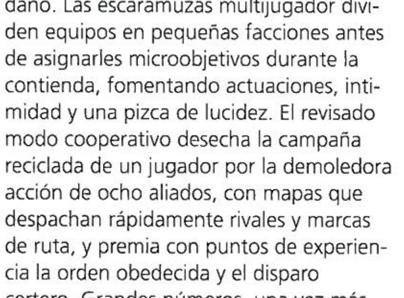


Tiene su parte de éxito, aunque de la manera cínica que esperarías de los altruistas *Phantasy Star Online* o *Bounty Hounds*. El objetivo de la misión se señala durante la partida, pero en las estadísticas ofrecidas a posteriori. Mientras que los mapeados merecen el beneficio de la duda (la transición de *Ratchet & Clank* a un FPS no fue para Insomniac tan sencilla como puede parecer) el fracaso en su mejora resulta revelador.

En el modo de un jugador, continúa la historia del teniente Nathan Hale, quien estruja sus últimos vestigios de personalidad mientras la sangre de Quimera le subyuga lentamente. Anteriormente podía portar tantas armas que parecía un arsenal andante. Ahora sólo cuenta con una combinación de dos, que en el peor de los casos le deja vendido. He aquí otro escollo digno de *Serious Sam* y dificultad de veterano en *CoD*, brutal, poco piadoso y carente de todo sentido común.

El campo de batalla está bien poblado, y, aunque abunden las líneas de tiro, en el instante en que traspases alguno de los perímetros, te convertirás en un imán no sólo de balas, sino de una amplia gama de rayos, obuses y perdigones de energía que hacen que luchar contra Quimera sea un trámite. ¿Qué hacer contra cafres de cinco metros que te amenazan con armas que desafían distancia y protección? La lógica nos dice que poner las balas donde lo haría un tirador. Las normas no están muy bien definidas, y se les respeta aún menos.

Como punto intermedio se aprecia un nuevo aliento, el trofeo por causar mil bajas, la impresión creciente de un mundo asediado cada vez que un fondo deja de ser un tinglado lejano (Chicago). ¿Nada más? En realidad, no. ¿Lo justo para que nos interese? Qué va. **[6]**



**A los chewits de *Resistance 2* les gusta comer misiles, o eso parece cuando intentan devorarte por tercera vez. En lo que respecta a jefes, son mejores los más pequeños.**

## Movimientos equívocos



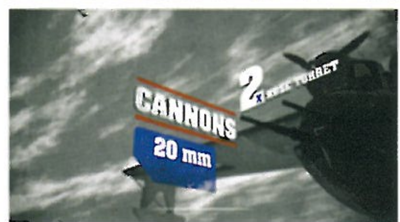
**La idea de que *Resistance 2* puede acabar gustando se va al traste por su física e IA, que se turnan para romper el espinazo del juego. Como vivo ejemplo, tenemos la plaza de una ciudad, repleta de vehículos y barricadas, donde hay una enorme arena de combate. En una parte, un tropel de aliados; en la otra, tres quimeras gigantes arrastrando lanzallamas. A pesar de la indicación de protegerse, pocos soportan el fuego rival y los coches explotan con violencia suficiente como para matar en el acto. Solución: correr disparando hasta que un bichejo caiga. ¿Y los otros? Estancados en un punto y poco preocupados de tus tiros a sus cabezas.**





El terrible lanzallamas es una de las mejores apariciones de un arma en un videojuego, escupiendo ráfagas de fuego. Hay otras armas que suenan un poco a pistola de juguete.






Mientras se ejecuta la carga del nivel vemos animaciones introductorias que mezclan imágenes históricas con el ritmo de los informativos actuales.

# CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION ESTUDIO: TREYARCH
PRECIO: 69,95 € (360, PS3), 59,95 € (PC)

Otra vez volvemos a la Segunda Guerra Mundial, que cada vez parece más la extensión de un FPS. Sin embargo, *World at War* se las arregla para introducir cambios en la tan manida fórmula. Pasamos de batallas igualadas en Normandía o Stalingrado, a luchar y perseguir victoriosamente a nuestros enemigos. Dos nuevas situaciones se convierten en escenarios para estos acontecimientos: la entrada de los rusos en Berlín y el sangriento avance de las tropas americanas en Okinawa. A pesar de que nuestras fuerzas están a punto de alcanzar la victoria, el peligro no disminuye en ningún momento. La situación permite a Treyarch documentar los horrores de la guerra, especialmente los que tienen que ver con la venganza, moviendo a unos soldados resentidos por las atrocidades cometidas por sus enemigos. En el comienzo del juego vemos cómo un oficial japonés apaga un cigarrillo en la cara del desafortunado soldado Pyle y poco después, en el nivel de Stalingrado, cómo un alemán descarga su metralleta contra rusos heridos e indefensos. Desde tu bando casi puedes sentir la culpabilidad al pasear con el lanzallamas por sus campamentos viendo cómo huyen despavoridos. Treyarch lo ha incluido todo, detallando las muertes con vísceras y cerebros, y retratando la destrucción con espléndidas vistas de fuego y humo negro.

Una vez termina el espectáculo visual, comienzan a entreverse los fallos técnicos. No será raro ver enemigos aparecer de la nada y sentiremos frustración al comprobar cómo nuestras tropas resultan inútiles a la hora de detectar posiciones enemigas: El guión es demasiado evidente siempre y la sensación de inmersión desaparece cuando parece que "activamos" la huida de tropas enemigas aparentemente hostiles, sólo porque pisamos la línea que controlaba sus mentes.

De hecho, todos los logros de *World at War* pueden ser atribuidos al trabajo que Infinity Ward hizo para *COD4:* el impecable motor gráfico, el manejo suave de las armas, la elegante historia y el multijugador. Además existen niveles que recuerdan a los de *COD4,* como la misión del francotirador, rescates y mentores muertos. Por desgracia, ninguno puede competir con los de dicho juego y Treyarch tampoco parece haberse dado cuenta de que el gran logro de Infinity Ward es haber incluido objetivos más o menos realistas.

Con *World at War* volvemos a destruir tres tanques sin demasiado esfuerzo, poner cuatro explosivos y acabar con otras tres patrullas de fuego antiaéreo. Recurrir al apoyo aéreo indefinido y los ataques con misiles no parece la manera más correcta de acercarse a la Segunda Guerra Mundial y menos aún después de lo alto que dejó el listón *COD4*.

Parece que Treyarch ha sido incapaz de alcanzar el cuidadoso equilibrio establecido por Infinity Ward en el mencionado capítulo, a medio camino entre el espectáculo incendiario y la fidelidad histórica. Ésta parece más una visión anfetamínica de la Segunda Guerra Mundial, mucho más traumática que la de *COD2,* también de Infinity Ward. Es bastante difícil no disfrutar la experiencia de juego, especialmente con modo cooperativo para cuatro jugadores. Es cierto que *World at War* contiene momentos asombrosos, un control preciso y una buena dinámica, pero todo esto no es más que la señal de que Treyarch ha conseguido tomar lo suficiente de *COD4* como para hacer de su juego un éxito del momento, que por desgracia siempre permanecerá bajo la sombra del título de Infinity Ward. **[6]**



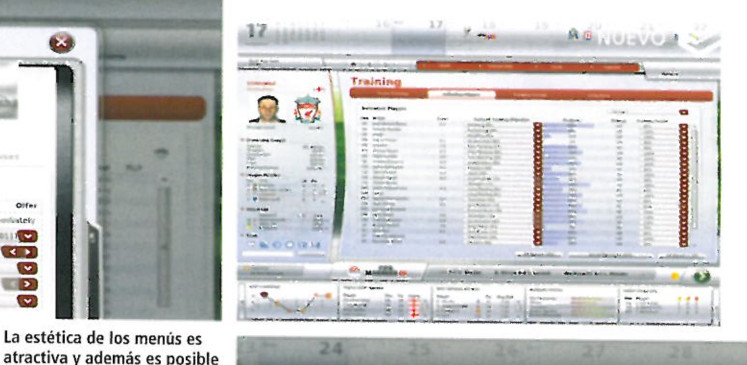
Es una pena que se haya incluido un nivel de desembarco, tan típico ya en los shooters ambientados en la Segunda Guerra Mundial: aviones que caen, gritos y compañeros muertos bajo el agua.

## Doblajes de oro

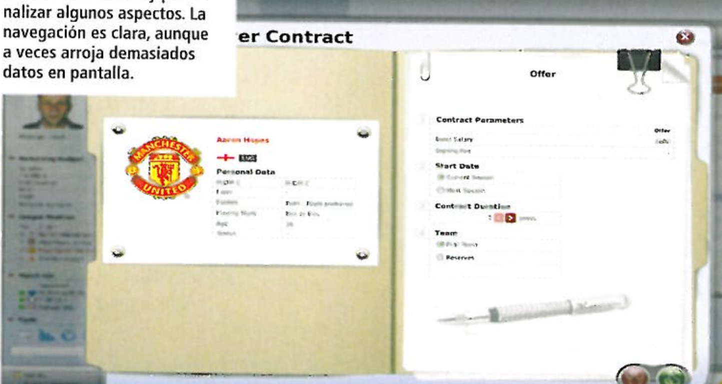


**Se ha llevado a cabo un excepcional trabajo de localización, y es digno de mención. Pero también es cierto que la calidad de los actores no puede compararse, de ninguna manera, con las voces de la versión original, entre las que están nada menos que Kiefer Sutherland haciendo de tipo duro –algo que puede sonar raro si pensamos en la manera de hablar de 1945– y Gary Oldman en el papel del experimentado Sargento Reznov, guía y portador de una particular hacha para luchar contra los alemanes. Nos perdemos sus frases como "Kill them all!" o "They spilt our blood of our motherland". Incluso las cosas buenas como el doblaje al castellano tienen su parte negativa.**




La estética de los menús es atractiva y además es posible cambiar los colores y personalizar algunos aspectos. La navegación es clara, aunque a veces arroja demasiados datos en pantalla.






# FIFA MANAGER 09

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRODUCCIÓN: EA
ESTUDIO: BRIGHT FUTURE DISTRIBUIDORA: EA PRECIO: 19,95 €

Que los juegos de fútbol son un éxito incontestable en el sector de los videojuegos no se le escapa a nadie, son títulos capaces de ofrecer diversión continuada a lo largo de los meses, ya sea jugando solos o con amigos. Pero dentro de ellos hay un subgénero que, si bien no arrastra el mismo número de potenciales usuarios, sí es capaz de generar una dedicación que pocos juegos son capaces de conseguir, especialmente si, además de un amante del fútbol, también lo eres de todo lo que rodea a este deporte. *FIFA Manager 09* sigue el progresivo desarrollo de esta saga de gestión, tratando de encajar las múltiples piezas que forman la creación y el mantenimiento de un equipo de fútbol, algo nada fácil, máxime si se tiene en cuenta la presión que ejerce el líder indiscutible del género, *Football Manager,* con una tradición de muchos años y una fama bien merecida por su simplicidad y elegancia.

Aunque la mejora de *FIFA Manager* en esta edición es más que evidente en aspectos como presentación, lo cierto es que el estudio todavía no es capaz de reproducir completamente el fluir de su máximo competidor, que presenta una enorme cantidad de posibilidades de una manera clara y accesible.

*FIFA Manager* también contiene cientos de opciones, pero el acceso y su comprensión todavía dejan que desear o, por decirlo de otra manera, conducen a algunos momentos de pura desorientación. Buen ejemplo de ello se puede encontrar en el sistema de fichajes, demasiado complejo para su propio bien, que, por intentar presentar un sistema "realista", acaba por crear algo obtuso en lo que es verdaderamente complicado tener el control de lo que estás buscando ante el gran número de parámetros poco claros.

En general se puede apreciar que se ha tratado de mejorar u optimizar diferentes aspectos de la gestión deportiva y económica de un club, buscando nuevas fórmulas como el nuevo sistema para asignar posiciones y tácticas, o un completamente modificado sistema de merchandising que simplifica la tendencia habitual de vender productos individuales y lo sustituye por un sistema de categorías más accesible. También merecen mención los cambios a mejor experimentados en los dos modos de visualizar los partidos, ya que el visionado ha ganado enteros gracias a su estrecha relación con las propias mejoras visuales de *FIFA 09,* y el seguimiento por partido en modo texto también ha sido mejorado mediante la inclusión de una mayor variedad de frases y situaciones, generando una experiencia más satisfactoria.

*FIFA Manager* sigue siendo un título en busca de una identidad definida y de una coherencia interna que todavía no ha encontrado. Sus altos valores de producción y sus aciertos garantizan que sea un juego apto para el disfrute de todos los amantes de juegos de gestión futbolística, pero sus errores lo alejan considerablemente de su rival inmediato, *Football Manager,* en un año en el que además éste ha experimentado una importante mejora en muchos sentidos, lo que deja al juego de EA sólo como aspirante al título. **[7]**



## Controla a los jugadores



**Al igual que su hermano *FIFA 09, FIFA Manager* también ofrece la oportunidad de crear un jugador y controlarlo en el campo, lo que en el contexto de un juego de estas características adquiere un nuevo significado, especialmente cuando se comienza desde el principio y se cuenta con un equipo modesto, en el que haya que mejorar todos sus apartados y controlar su estilo de juego. La combinación de ambos elementos crea una dinámica más interesante que la que se produce en el modo Be a Pro de FIFA, aunque también requiere una gran cantidad de tiempo y paciencia.**







**Algunos subsistemas son demasiado complejos, tales como el de negociación o el de ojeador. Si bien es posible delegar esas responsabilidades en accidentes, no es una solución ideal. Los mayores esfuerzos han ido dedicados a la presentación de secuencias que refuercen la idea de estar viviendo la vida de un manager; desgraciadamente, algunas no acaban de cuajar.**



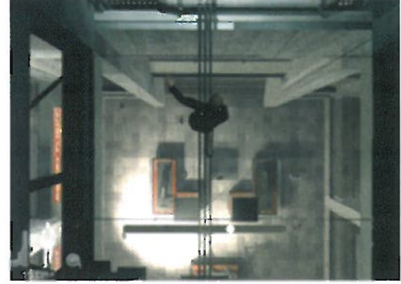






El cambio de perspectiva es marca de la casa; cabe esperar que le salgan imitadores a tan suave manejo. Sin embargo, el modelo de Daniel Craig es más inestable.





Poseedores de una PS3, poned el Sixasis a punto: llega una fase de equilibrio. No hay ninguna de conducción, lo cual es de agradecer dados los precedentes. Sólo nos las veremos con un coche en una ocasión.

# 007: QUANTUM OF SOLACE

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS3, WII
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRODUCCIÓN: ACTIVISION
ESTUDIO: TREYARCH (360, PS3), BEENOX (PC, WII) DISTRIBUIDOR: ACTIVISION PRECIO: 69,95 € (360, PS3), 59,95 € (PC, WII), 39,95 € (DS)

Saca a relucir frases pegadizas, reserva las entradas y ve comprando palomitas: tenemos nueva película de James Bond. Tras el descuidado trato que le dio EA a la franquicia, es el turno de Activision y Treyarch de llevar al agente secreto de Ian Fleming al mundo de los videojuegos. Espionaje, disparos, persecuciones de coches, extrañas seducciones, explosiones... Qué maravilla, ¿no?
Ojalá fuera así. Si algo consigue *Quantum of Solace* es ser ligeramente sombrío. Sus fundamentos son competentes y sólidos (las armas tienen su gracia, las pistolas con silenciador siguen dando ese toque de emoción y los explosivos revientan con aplomo), pero existe una ambigua razón que lo distingue. Puedes palpar el motor del *COD* con cada disparo, paso o tropezón que des, el cual marca la pauta de cambio y frecuencia de los escenarios realistas. El motor no sólo posibilita el juego, sino que lo domina por completo.

Mientras que esto impide a *QoS* desprenderse de su traje de *CoD*, también le beneficia de las bases por las que la mayoría de shooters matarían. Casi todos los niveles consisten en luchar contra seis o siete rivales, correr unos cientos de metros, combatir de nuevo y dar unas vueltas más en este bucle antes de escapar o volar por los aires algo enorme. El juego alterna la perspectiva en primera persona (al moverse uno libremente) con la tercera de *Gears of War* (al buscar cobertura), una triquiñuela empleada con habilidad.

El desarrollo parece obvio, pero funciona hasta cierto punto y, en ocasiones, queda mezclado, en especial al final de los niveles. Hay una secuencia de persecución, alguna fase de huida e infiltración y otra en la que se hace de francotirador. Algunas funcionan y consiguen poner los nervios a flor de piel (sobre todo las huidas), mientras que otras, aunque rompan la monotonía, solo busquen dar el pego. Aun así resultan más efectivas que las que necesitan de la tercera persona (las que hay que mantener pulsado arriba para subir por una escalera, derecha o izquierda para desplazarse por un bordillo...).

*QoS* se inspira para los combates melé en *La Conspiración Bourne* (sin llegar a ser tan perniciosos y constantes). Pulsando el stick derecho cerca de un rival se activan breves escenas en tercera persona en las que hay que darle a un botón (hazlo bien y Bond reducirá al villano con un movimiento elaborado, de lo contrario éste te empujará y dañará). Resultan artificiales, pero su accesibilidad las hace digeribles.

Inofensivo sería la palabra para *QoS*. Treyarch ha creado un shooter con momentos decentes y sabor a Bond (en esencia, tiene el motor de *CoD* y la licencia Bond), pero no deja de ser del montón. No hay sofisticación alguna, sutilidad o inspiración real en el diseño. Tendrá la cara de Craig, pero este Bond se parece más a Connery: es un matón con esmoquin. **[5]**

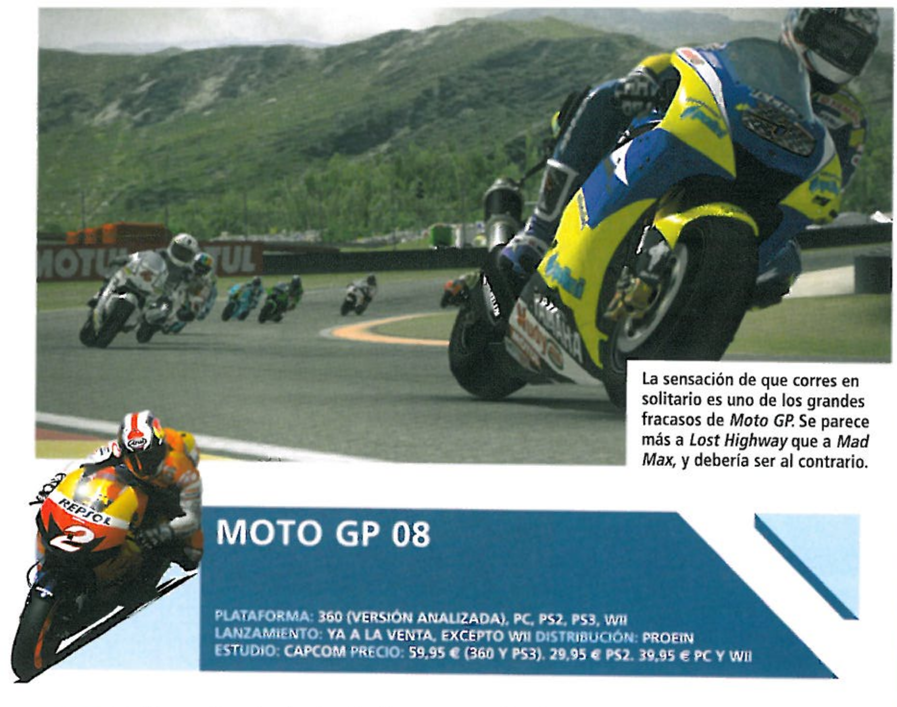


Existen móviles repartidos por todos los niveles, que más que ser coleccionables sirven para avisarte de dónde se esconden alijos de armas y emboscadas.

## Quantum literal



**Es posible que la escena superior te recuerde a una vista en la cinta estrenada en 2006, aunque ocurre a mitad de partida. ¿Qué pasa aquí? En la portada puede poner *007: Quantum of Solace*, pero este juego, en realidad, no es el de la película. Tiene fases basadas en ella, un total de cinco, repartidas entre otras diez sacadas de *Casino Royale*. Resultan especialmente ridículos los momentos de la primera película convertidos en batallas a la carrera. Una cita de Bond en un hotel se torna en dos fases pirotécnicas rematadas con la explosión de un helicóptero.**



La sensación de que corres en solitario es uno de los grandes fracasos de *Moto GP*. Se parece más a *Lost Highway* que a *Mad Max*, y debería ser al contrario.




Los menús e imagen gráfica son mediocres: no esperábamos derroches de imaginación en un juego basado en una licencia deportiva, pero sí menos austeridad.

# MOTO GP 08

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS2, PS3, WII
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA, EXCEPTO WII DISTRIBUCIÓN: PROEIN
ESTUDIO: CAPCOM PRECIO: 59,95 € (360 Y PS3). 29,95 € PS2. 39,95 € PC Y WII

La sutil mezcla entre la simulación y el arcade nunca molesta *(Project Gotham* funciona como perfecto ejemplo). Pero no todo el mundo es Bizarre, y la propia naturaleza de esta mezcla tiende hacia el desequilibrio. Precisamente, la tara inconfundible de este *Moto GP*.

La abrupta y torpe fusión de géneros propician el desastre esperado: una conducción gélida, sin alma, que bebe con total descaro de la gran franquicia de motociclismo de la década: *Moto GP* (sí, sí… pero la de Climax). La curva de dificultad y exigencia al jugador es prácticamente inexistente, ya que la trazada es mucho más permisiva y sin un castigo real que te obligue a estudiar a conciencia el circuito y las físicas de choque e inteligencia artificial propias de las entregas para Playstation 2 en las que, haciendo memoria, tampoco es que Namco haya realizado un gran trabajo, aunque al menos se haya corregido la particular física elástica de las motocicletas.

Muy habitual en los juegos inspirados en competiciones oficiales, los diferentes circuitos llevan sin ser alterados desde los primeros compases del género, licencia que hay que asumir, pero que no exime a una Milestone muy torpe con una disciplina deportiva que exige tanta entrega, nervios y capacidad de reacción. A las carreras les falta tensión y una inteligencia artificial que sepa responder a nuestras reacciones, aunque esta carencia se disimula, claro está, en el modo online.

Esta ligereza en la conducción no recibe respaldo en cuanto a configuración y términos de producción: el modo carrera es una sucesión de competiciones vacía y sin ningún reclamo o aliciente notable para captar la atención del jugador, las opciones de mecánica y modificación de las motos prácticamente inexistentes, mientras que todo el diseño empleado en menús, BSO y cuidados estéticos resulta inapropiado, vacuo y otorga al conjunto sensación de dejadez.

En aspectos meramente técnicos, *Moto GP* cumple, sin mayores halagos, con unas animaciones muy mejorables de choque aunque con una iluminación nocturna notable, eso sí. De nuevo los 30 fps resultan injustificables en un juego de conducción (el gran lastre y contrapartida al espectáculo puro y duro ante la comodidad jugable y perceptiva).

No obstante, hay que dar un respiro a Capcom, ya que es la primera vez que actúa como productora de la franquicia en formato multiplataforma, pero aunque pródiga y muy capaz con los arcade, los juegos de carreras han manchado reiteradamente su historial (*Group Challenge S* o *Automodellista* son ejemplos recientes).

Milestone no ha conseguido rellenar el vacío que los aficionados a esta disciplina deberían aspirar, aunque logrará satisfacer a los más conformistas gracias a las laureadas licencias y un modo Online estable. Sería recomendable que se sienten a ver una carrera y encuentren algún paralelismo con su carrera Scalextric. **[5]**





El modo carrera suele ser un pilar esencial en los arcades actuales, en esta ocasión no tiene ningún aliciente para el jugador curtido.







El motociclismo siempre ha estado a la sombra de otras grandes competiciones automovilísticas, pero con un reducto de fans fieles. Ojalá el estudio sepa exigirse más para el próximo año.

## El ocaso del realismo



**La conducción decepcionante y tosca se da de bruces con un apartado técnico sorprendente en los ambientes nocturnos, la gran cuenta pendiente que tiene la representación realista en el género de la velocidad. Tan sólo los violentos desenfoques de *Midnight Club* o la idiosincrasia del neón en *Project Gotham Racing 4* están a la altura de este inesperado hiperrealismo desde la cabina de nuestra 500 cc. Es una lástima que después las físicas de juguete y unas reacciones de los motoristas propias del ragdoll más descontrolado desequilibren el conjunto.**






El juego está completamente traducido y doblado al castellano, aunque todavía no entendemos la traducción de un par de nombres: Gatúbela (Catwoman) y El Comodín (Joker).



# MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ATARI
PRODUCCIÓN: MIDWAY GAMES
ESTUDIO: MIDWAY AMUSEMENT GAMES PRECIO: 59,95 €

## Variedad recortada



**Si por algo se han caracterizado las últimas entregas de *Mortal Kombat* ha sido por su gran variedad de modos, con complejos modos historia, partidas de ajedrez, puzles e infinidad de cosas por desbloquear. No obstante, en esta ocasión se ha reducido en exceso dicha oferta, con tan sólo un modo historia y un arcade, aparte del versus offline y online, y de un Desafío Kombo algo extraño. Incomprensiblemente, tampoco se prodiga en luchadores: diez por bando, cuando ambas facciones cuentan con personajes suficientes en sus filas como para multiplicar considerablemente esa cifra.**

Los amantes de los cómics habrán oído hablar de la Crisis Infinita. El universo DC ha dado muestras, durante décadas, de una frágil barrera entre mundos paralelos, que se ha visto fragmentada en un par de ocasiones y cuyos resultados han sido desastrosos para sus habitantes. Desde el momento en el que Midway anunció el desarrollo de este juego, fue evidente el modo en el que se justificaría la mezcla de dos mundos tan diferentes, aunque nunca fue fácil aceptar el resultado de semejante enfrentamiento.

No es que un juego de lucha requiera un argumento elaborado ni una justificación trabajada para incitar el enfrentamiento directo entre los personajes; pero, aun así, *Mortal Kombat vs DC Universe* intenta satisfacer a los aficionados de ambos universos por igual, con un modo Historia que se puede vivir desde los dos puntos de vista. En infinidad de escenas de vídeo y abundantes combates seremos testigos de las consecuencias de la fusión de ambos mundos, algo que ha provocado de forma inocente el todopoderoso Superman.



**Las cosas estarán equilibradas entre luchadores. Pese a sus superpoderes, el universo DC es débil ante la magia, un elemento básico del universo *Mortal Kombat*.**

Que el hijo de Kripton provoque un desastre de proporciones bíblicas no es algo que se vea todos los días, pero tampoco es habitual ver a los grandes héroes de *DC* enfrentándose a los sanguinarios participantes del torneo *Mortal Kombat*. Existían muchos temores de que la mezcla les sentase mal a los personajes, pero ninguna de las dos facciones renuncia, en ningún momento, a su identidad particular. Eso sí, se nota un ligero proceso de adaptación.

De no ser por las habilidades particulares de cada personaje DC, el sistema de control no diferiría ni un ápice de aquel al que nos hemos acostumbrado durante años. Se convierten en el centro de todas las atenciones, por encima de un plantel de personajes MK que no sorprende, ya que mantienen inalteradas todas sus habilidades y técnicas características. Desgraciadamente, han renunciado a parte de su carácter violento, suavizando mucho sus técnicas más sangrientas y sus *fatalities*, una seña de identidad de la franquicia que ha perdido gran parte de su carisma ante la alarmante reducción de sangre y violencia en el juego.



**Entre las novedades del sistema de combate se podrá tirar al personaje del escenario hacia un nivel inferior y golpearle durante la caída.**

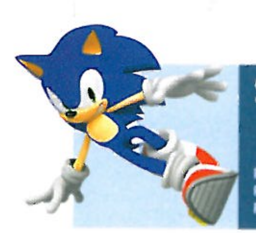
Salvo por esta ya bien conocida polémica, el juego no desentona dentro de la serie *Mortal Kombat,* ya que sigue las directrices que se han ido asentando desde la época de los 16 bits; no obstante, se nota una ligera bajada de ritmo, con un control algo más anquilosado y estático que en otras ocasiones. Los personajes dan la sensación de ser demasiado pesados, y el movimiento tridimensional necesita algo más de trabajo para llegar a convencer. Los añadidos para ganar en espectacularidad no están del todo mal implementados, y se desarrollan de forma correcta.

Este nuevo *versus* se convierte en una llegada interesante a un género poco explotado por el momento en esta generación. Eso sí, sus carencias en el sistema de combate, junto con la escasez de modos de juego y un plantel de personajes no demasiado profundo, le pasan una factura excesiva y no consigue estar al nivel de los grandes. **[7]**









## SONIC UNLEASHED

**PLATAFORMA:** XBOX 360 (VERSIÓN ANALIZADA) PS3, WII, PS2.
**PRECIO:** 59,95 € **LANZAMIENTO:** 28 NOVIEMBRE 2008
**PRODUCCIÓN:** SEGA **DISTRIBUCIÓN:** SEGA ESPAÑA **ESTUDIO:** SONIC TEAM

El último juego del Sonic Team es como un pueblo de menos de cien habitantes: Entrañable y pintoresco por el día, pero aburrido y desolador al caer la noche. Lo que se suponía debía ser el resurgir del icono de Sega, no ha hecho otra cosa que alargar la penitencia de los "corazones azules" del mundo.

Mucho nos tememos que estamos ante otra entrega fallida cuyo mayor defecto reside en su estructura, compuesta por una exagerada dualidad de sistemas jugables. El día y la noche. Como si de una metáfora se tratase, se han reservado las buenas ideas y las viejas sensaciones para las fases de día y las del polémico Sonic lobo para la noche.

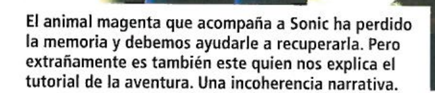
El Sonic Team ha cometido uno de sus peores errores: jugar con la imagen del héroe. Sonic lobo es una interpretación, a lo Michael J. Fox, del mito licántropo, cuyas fases resultan poco originales y tediosas de jugar, y sencilamente tienen poco que ver con el personaje y con la saga. En el momento en el que lo ves en movimiento, saltando de una barra a otra, para terminar machacando a unos enemigos repetitivos y de IA pobre, te preguntas si esto tiene algo que ver con Sonic.

No hay velocidad ni reflejos, tan sólo largos y lentos momentos de plataformas, mezclados con dosis de beat em´up. Peor aún resultan los niveles intermedios que conectan las diferentes fases de acción. En definitiva, sólo ofrecen la posibilidad de recorrer pequeñas partes de la ciudad e interactuar con otros NPCs humanos (si bien esto es algo que nunca ha conseguido convencer).






Sonic lobo anula todas las virtudes del héroe de Sega: es feo, lento, gruñón y poco elegante. Un intento sin éxito de equilibrar el frenesí de los niveles más clásicos.



El animal magenta que acompaña a Sonic ha perdido la memoria y debemos ayudarle a recuperarla. Pero extrañamente es también este quien nos explica el tutorial de la aventura. Una incoherencia narrativa.





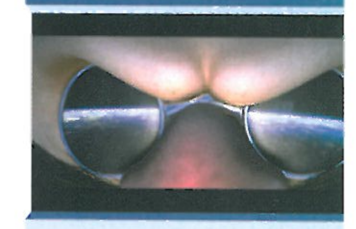
Los NPCs y los momentos de diálogo son del todo innecesarios. El Sonic Team habría empleado mejor el tiempo en pensar y descubrir cómo pueden restaurar la deteriorada imagen de Sonic.

Un toque "Adventure" que pretende engañar al jugador con una libertad figurada, encarcelándolo en unos escenarios menos extensos que los que podíamos encontrar en Dreamcast. Además, es inevitable intentar encontrar el sentido a estos limbos entre fase y fase, pero lo cierto es que no lo tienen, y lo único que hacen es aportar insustanciables diálogos, en muchas ocasiones hasta innecesarios, que intentan explicar líneas secundarias de la historia.

Aunque no todo iba a ser malo, es justo destacar las fases del Sonic de toda la vida, que son estimulantes y apuntan buenas maneras, heredadas de la experiencia adquirida en el desarrollo de los *Sonic Rush* de DS. Son fases rápidas y trepidantes que incluyen algunos momentos QTE como marca de la casa.

El apartado gráfico es ciertamente uno de los puntos fuertes de *Unleashed,* destacando la rica paleta de colores –que nos recuerda al impresionismo español– y los nítidos escenarios inspirados en pueblos mediterráneos. No obstante, está claro que el alma de Sonic se agota a la misma velocidad que la paciencia de sus fans. Por tanto, *Sonic Unleashed* resulta, al final, un nuevo juego fallido en la historia del personaje y de la compañía. **[5]**

### Jaque a Sonic



**El viejo Ivo Robotnik está a punto de conseguir su plan: Matar a Sonic. Pero no lo hará dentro del juego, sino fuera de él. Su estrategia se adelanta a los pasos del erizo, lo engaña para usar las esmeraldas y transformarse en Súper-Sonic, y después lo captura y usa para hacer estragos sobre el planeta. Pero lo peor de esta canalización de energía es el efecto secundario que transforma a Sonic en un lobo gruñón y aburrido, que no acaba de convencer a los fans.**



# PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: LEVEL 5 PRECIO: 39,95 €

## Tú sí que me entiendes




**La principal razón que ha alegado Nintendo para explicar el retraso en el lanzamiento del juego en España es la adaptación a nuestro idioma del juego, y lo cierto es que la versión en español es casi impecable. Los numerosos puzles de palabras se han modificado o sustituido sin mermar en nada la calidad del producto. Aunque las conversaciones se mantienen en inglés, los textos que las transcriben en pantalla captan a la perfección el habla y las inflexiones de cada personaje y sólo en muy contadas ocasiones chirría. Especialmente divertida es la pedantería de Layton y su ayudante y el vocabulario cheli de algunos habitantes del pueblo.**




*Profesor Layton* se convierte en la quintaesencia de las aventuras gráficas a base de reducirlas a sus dos componentes esenciales, la resolución de puzles y la exploración. Este minimalismo convierte este interesante título en una orgía de rompecabezas de todo tipo, hasta 150 tienen para resolver los completistas. En su mayor parte se trata de unos enigmas ya clásicos, e incluso algunos tienen miles de años de antigüedad. Algunos se basan en la observación, otros en la lógica y para otros te vendrán bien unos mínimos conocimientos matemáticos, y no faltan los que intentan engañarte.

Aunque a veces pueda parecer lo contrario, Level 5 no quiere que te vuelvas loco del todo –majara diría alguno de los habitantes de la villa (ver recuadro)– y te da algunas ayudas, como unas monedas que encuentras diseminadas por todo el pueblo y que sirven para comprar hasta tres pistas para los puzles más difíciles. Si no eres muy ingenioso o te cuesta el pensamiento lateral, deberás gastarlas con cuidado si no quieres tener que pinchar hasta en el último arbusto para encontrar más monedas y comprar todas las pistas.




Cada semana podrás bajarte un puzle nuevo que te ayude a sobrellevar el síndrome de abstinencia hasta que salga en España el próximo título.

La exploración constituye una mera excusa para hilar los puzles. Level 5 la lleva también a sus últimas consecuencias y tienes que pulsar en todas las partes que se te ocurra si quieres recuperar todos los objetos ocultos. Y lo harás, porque la villa misteriosa te encantará con sus gráficos y su ambientación. Desde la apariencia de los protagonistas hasta las marrones y estrechas callejuelas o el cielo nublado, todo destila un ambiente "british" afectado (tanto en su corrección como en la peculiar habla de la gente de la villa) y entretenido no exento de encanto.

Todo ello está aliñado con una música que no solamente no molesta en ningún momento ni se hace repetitiva, sino que despertará al perro de Pavlov que llevas dentro, de forma que tus neuronas se activarán al oírla y necesitarás una nueva dosis de rompecabezas.

Resolverás sus puzles de forma compulsiva. Como Level 5 lo sabe, te da la opción de poder volver a cada puzle resuelto (o de buscar la solución a los que no hayas hecho) y añade a la historia un extra de rompecabezas para una borrachera mental total.

La historia central queda algo desdibujada y le cuesta coger ritmo, aunque hacia el final del juego se acelera bruscamente en un intento de sorprender al jugador. Es una pena, porque los personajes ofrecen posibilidades, aunque es de esperar que tengan su oportunidad en los sucesivos capítulos de la serie.

Pensado básicamente para los locos de los puzles, *Profesor Layton y la Villa Misteriosa* atrapará tus neuronas desde el principio con intensidad. Es uno de esos juegos que no puedes dejar, y es casi seguro que incluso, aunque lo termines, volverás periódicamente a él, ya sea para recordar algún rompecabezas o para poder disfrutar con el reto del puzle descargable que hay cada semana. **[8]**








Sorprende que el estudio japonés Level 5 haya captado de un forma tan afable y occidental la esencia de un pueblecito británico. Gráficamente, el título tiene un encanto irresistible.







# ANIMAL CROSSING LET'S GO TO THE CITY

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: NINTENDO PRECIO: 49,95€




Siete años después de su lanzamiento para GameCube, la vuelta de *Animal Crossing* a las pantallas de televisión está más en la onda del exitoso *Wild World* para DS. *Let's Go to the City* es, efectivamente, un *Wild World 2.0*, que permite a los jugadores del título de Ds migrar sus datos a Wii y continuar deambulando sin ninguna meta por sus ciudades adultas, llevando con ellos a sus vecinos y también sus posesiones. Todas las novedades resultan accesibles tanto para los veteranos como para los que prueban el juego por primera vez. Ahora se ha incluido más espacio, lo que permite la coexistencia independiente de cuatro jugadores en una misma consola. Los visitantes online pueden maravillarse con las vistas de nuestra ciudad, ya que ahora tienen la posibilidad de caminar libremente por las calles, en vez de quedar restringidos a recluirse en la casa del residente. Otra de las novedades es que también se ha habilitado una opción para chatear a través del micrófono de *Wii Speak*. La extensión de la ciudad no es muy grande y existe una pequeña plaza donde algunos de los visitantes semanales de *Wild World* pueden encontrar tiendas de 24 horas y algunos extras, como una casa de subastas o la opción de sustituir caras por Miis. No hay cambios significativos en el sistema de juego y el guión está bien escrito. Los accesos directos al menú son fáciles de usar pero sufren de un retardo ciertamente molesto antes de que los contenidos aparezcan en pantalla. Las opciones online siguen confiando en la conexión a Internet de Wii, con el sistema de invitaciones y códigos de amigo. De todas formas, cuando las cosas no van bien y nos vemos obligados a resetear, aquel entrañable topo, no parece ser otra cosa que un lejano recuerdo de los anteriores *Animal Crossing*. Una bendición en miniatura. **[7]**



**Al toquetear el calendario el resultado es un cambio del tiempo (los animales lo apreciarán) y no una visita del pesado topo.**



**La plaza central de la ciudad está habitada por animales de fuera de la ciudad. Por desgracia, es imposible que se queden.**



# NINJATOWN

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: PROEIN PRODUCCIÓN: SOUTHPEAK INTERACTIVE
ESTUDIO: VENAN ENTERTAINMENT PRECIO: 39,95€

Los juegos en Flash adaptados a consola ya no son ninguna novedad. Sin ir más lejos *Pixeljunk Monsters* para PS3 está en la línea de *Ninjatown* y ambos títulos demuestran lo capaces que son los desarrolladores profesionales de añadir nuevas ideas a su fórmula. Mientras *Monsters* siente la necesidad de controlar a un avatar concreto, *Ninjatown* incluye un exceso de habilidades divididas en rangos y unidades que atacan directamente las constantes procesiones de enemigos.
Sin embargo el juego es, en esencia, lo que se puede esperar de él. Los enemigos emergen de un punto de salida y se mueven en dirección al pueblo. Deja pasar a diez y la partida se habrá terminado. Cada mapa contiene posiciones predeterminadas sobre las que puedes construir una selección de ocho cabañas ninja diferentes. Por ejemplo, los Anti Ninjas son poderosos pero se mueven lentamente, mientras que los Ninjas normales son más débiles pero se mueven rápido y pueden retener a los enemigos mientras llegan los Anti Ninjas para darles caña. Los Francotiradores y Ninjas del Bosque se muestran necesarios para derribar a los unidades voladoras. Acabar con enemigos nos da dinero que después podemos invertir en construir nuevas cabañas, mejorar las existentes o construir edificaciones que modifican los atributos de las cabañas adyacentes, mejorando así a los ninjas que salen de ellas. Establecer las posiciones de los ninjas para que esperen en zonas de ataque específicas, añade variedad y un punto muy interesante de estrategia. La esencia del concepto está bien llevada, *Ninjatown* está sólidamente diseñado y ofrece un set de estrategias encomiablemente flexible contra las hordas de enemigos. Recomendado si no tienes la posibilidad de conectarte a la red. **[6]**




**Las visuales están diseñadas por Shawn Smith, creador de la línea de juguetes Shawnimals, de aspecto simple pero potente.**



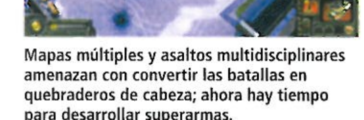
**La historia narra la rebelión del Sr. Demonio y sus criaturas, intentando robar las galletas de la aldea de los ninjas.**



# COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

PLATAFORMA: 360, PC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EALA DISTRIBUCIÓN: EA
PRECIO: 69,95 € (360), 49,95 (PC) €



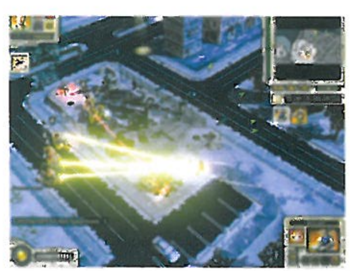


Mapas múltiples y asaltos multidisciplinares amenazan con convertir las batallas en quebraderos de cabeza; ahora hay tiempo para desarrollar superarmas.

¿Tus perros tienen pistolas?, pregunta un colega, esa es una cuestión que raramente resulta razonable y, de hecho, los perros de *Red Alert 3* no tienen pistolas; pero ponlos en un vehículo y puedes eliminar a los enemigos mediante ladridos amplificados por altavoces gigantes.

Es difícil no sonreír ante la lunática ingenuidad del mundo de *RA3,* pero en el mismo momento que Tim Curry entra en escena en su papel de primer ministro ruso, puedes llegar a considerar si el juego ha sido enterrado en este sinsentido. Si bien la serie siempre ha favorecido el ritmo delirante y la excitación frente a la estrategia más elaborada, *RA3* genera más antagonismos entre el combate marítimo, aéreo y terrestre. Una base enemiga puede ser más susceptible a un asalto terrestre, pero si está separada por aguas abiertas patrulladas por mortíferos submarinos, requerirá de una fuerza más diversa que el clásico asalto masivo de tanques popularizado precisamente en esta serie.

Hay algunos problemas: la simple pero vital acción de seleccionar una unidad es inexacta, y siempre que un comandante aparece en vídeo, tapa el mapa y elimina tu selección de unidades. La linealidad inicial de la campaña para un jugador difumina la naturaleza emergente de un RTS, haciendo que sea difícil saber si tu estrategia global ha funcionado o simplemente has pasado un punto de control que ha activado la retirada del enemigo. Pero, incluso así, la locura de *RA3* continúa sumergiéndote en batallas de delirantes colores, luces y robots gigantes. Puede que no satisfaga a los estrategas más concienzudos, habituados a la intimidante profundidad de *Supreme Commander;* pero *RA3* nunca amenaza con tomarse tan en serio a sí mismo y tú no querrías que fuera así. **[7]**



Videos que introducen cada misión con George Takei, Peter Stormare, Jonathan Pryce y JK Simmons uniéndose a Tim Curry como los líderes, mientras que exuberantes comandantes nos guían en el campo de batalla.



# MANHUNT 2

PLATAFORMA: PS2, PSP, WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: ROCKSTAR ESTUDIO: ROCKSTAR LONDON
DISTRIBUCIÓN: TAKE 2 PRECIO: 39,95 € (PS2 Y WII) 29,95 € (PSP)

Los censores se han asegurado de que éste no sea el juego que Rockstar planeaba lanzar. Pero basta una mente cínica y un poco de deducción para saber que *Manhunt 2,* incluso si hubiera aparecido en toda la extensión de su ambición, no hubiera estado a la altura de su predecesor. Como *Snake'em Up,* tiene dos cosas que lo distinguen: algunos momentos aceptables de infiltración mediante luces y sombras, y la posibilidad de ejecutar personas de forma sonora y ultraviolenta, haciendo al jugador cómplice mediante las vibraciones del mando.

Estas acciones han sido sometidas a la tijera del censor. En vez de ver al protagonista romper el cráneo a alguien con una tapa de alcantarilla, la pantalla se difumina en rojo y negro ocultando todo excepto la intención del movimiento. Independientemente de cómo te sientas ante la exhibición de horrenda brutalidad, ser privado de las imágenes de tus acciones es tan insatisfactorio como dar de comer un pastel sin probarlo.

El combate fuera de las ejecuciones por sorpresa está limitado en extremo. Si eres arrinconado por unos cuantos enemigos, no tendrás ninguna oportunidad, ni tampoco tiempo para descargar uno de tus lentos ataques. Puesto que la muerte significa sentarse a esperar que pase una escena, es mejor correr cuando seas localizado, tratando de refugiarte para perder a tus perseguidores.



A pesar de que tus asesinatos están incomprensiblemente difuminados, los efectos de sonido dan una buena idea de lo que está pasando, con crujidos, gorgoteos, espasmos...

A pesar del retraso, *Manhunt 2* está poco refinado. Los cuerpos atraviesan las paredes sin poder cogerlos y esconderlos. Otro fallo es ver cómo las animaciones se quedan paralizadas a medio camino, obligando a agitar el mando enérgicamente para superar la parálisis.

Con la eliminación de la idea de estar protagonizando una snuff movie en favor de una poco sutil teoría de la conspiración, *Manhunt 2* carece de la redención de ser una inteligente exposición de la violencia como entretenimiento. Y con su corazón gore ahora extirpado, tiene incluso menos para ofrecer. **[4]**



Como en *Manhunt,* eres conducido a la acción por un observador. Esta vez no es el director de una película, sino un alter ego, que insiste en que a tu alrededor son todos unos brutos sádicos, psicóticos y pervertidos que se merecen el más cruento castigo.









# SILENT HILL: HOMECOMING

**PLATAFORMA: 360, PS3 (VERSIÓN ANALIZADA)**
**LANZAMIENTO: FEBRERO 2009 PRODUCCIÓN: KONAMI**
**ESTUDIO: DOUBLE HELIX DISTRIBUCIÓN: KONAMI PRECIO: 69,90 €**





No todos los bichejos tienen este tamaño, pero sí las mismas ganas de machacar a Álex. A pesar de sus limitaciones, éste es muy mañoso: sus contraataques son letales.

Algunas opiniones acerca de cómo se consigue la agobiante atmósfera de *Silent Hill* señalan que es gracias a su mecánica exasperante y lo obtuso que resulta. *Homecoming* refuerza esto último, pues mejora en los combates el viraje de antaño, y su guión es más ilusivo que elusivo, con un protagonista bien caracterizado y varios momentos escalofriantes.

Técnicamente, el asunto chirría. El efecto de niebla es, abreviando, abismal. La iluminación es errática, incluso con ajustes continuos resulta frustrante encontrar negrura donde la oscuridad hubiese sido más apropiada. Rivales y PNJs atraviesan paredes, la luz de tu antorcha es tan débil que es casi inservible y en los cortes de vídeo los personajes hablan como si tuvieran la boca llena de pasta de dientes congelada. *Silent Hill* ya no cuenta con enemigos tan grotescos como antaño. Que las enfermeras sean modelos de *Playboy* no está mal, pero el diseño de otros monstruos varía entre lo burdo y lo desafortunado. Hay un perro desollado y, atención, un humanoide de rosáceo coronado con un corpulento pene. Si a esto le unimos la afición por las habitaciones que remiten a la psique materna y sus agujeros resplandecientes llenos de cucarachas, la ración de decadentes mozas se convierte en necesidad.

Los jefes, sin embargo, son un dechado de asquerosidad. Redimen en parte a *Homecoming*, con una historia potable, pero ambigua y muy simbólica. Sus ecos resuenan en zonas importantes y otras en principio inocuas, y en algunos momentos clave del juego (como el descenso a un infierno entablado o la trampa ultramundana de la casa de Álex) se alcanzan niveles que equilibran el desaguisado.

Estamos ante un juego con taras, pero fascinante, que tan pronto te pone a pensar como te estremece. Capcom continúa haciendo más ruido en el género del *survival horror*, pero Konami no se rinde. **[6]**





La historia une el pueblo natal de Álex, Shepherd's Glen, con Silent Hill, lugar donde terminas. La narrativa está tan pulida que los múltiples finales parecen innecesarios. Con uno bueno habría bastado.



# TOM CLANCY'S ENDWAR

**PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: UBISOFT SHANGHAI DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESPAÑA PRECIO: 66,90 €**

Puede que las órdenes habladas no sean auténticas, pero consiguen emocionar incluso después de haberte aburrido de la mayoría de novedades interactivas. Funcionan así: presiona el gatillo derecho para ejecutar una y di lo que quieras. El conjunto de estrictas indicaciones, creadas a partir de un vocabulario restringido, nunca te hará sentir esos límites.

Su implementación resulta importante porque al menos te distrae de la simplicidad de las tareas que tienes a mano. Sin la capacidad de sorprender a los jugadores con la precisión del sistema de reconocimiento de voz, éstos no pasarían de las primeras misiones rudimentarias y unas cuantas tandas de disparos.

Para empezar, tus tres tipos de unidades (tanques, transportes y cañones) disfrutan de una relación a lo piedra-papel-tijera. Sin embargo, esta lista se amplía pronto a siete y multiplica las posibilidades tácticas.

Sobre estos cimientos se añaden puntos de experiencia que repercuten en mejoras y promociones en el rango, además de servir como un sistema de crédito que facilita la compra de unidades de entrenamiento extra, actualizaciones y ataques secundarios. Estas ideas, extraídas de otros géneros, permiten crear una experiencia única pero familiar. Resulta sorprendente el cariño que le coges a tus escuadrones: se les dota de una personalización que motiva a aprender con qué señales te llaman para así acudir desesperado a salvarles el pellejo. Cuando una unidad cae, pierdes algo más que una mejor puntuación.



Todas las unidades cuestan lo mismo, lo que nos permite concentrarnos más en la gestión inteligente de necesidades en lugar de ahorrar para la mejor opción estadística.

Las 20 horas de campaña en solitario se presentan como la tercera opción de la pantalla de inicio. Su atractivo principal son las batallas online persistentes, una evolución del metajuego estilo *Risk* visto en el segundo *Steel Battalion* de Capcom. Empiezas uniéndote a una de las tres facciones en guerra (hay un incentivo por unirte al bando con menos jugadores en Xbox Live) y a partir de ahí debes tratar de hacerte con los espacios hexagonales que componen el mapa. Ubisoft Shanghai espera que la clara presentación y el elegante armazón de una compleja y profunda batalla online le permitan a la comunidad del juego alcanzar longevidad.

Pese a sus ampulosas ideas, *EndWar* denota contención. Su raciocinio y sus fronteras, que se ciñen a lo que pudo ser una propuesta definitiva, te arrastran a un absorbente mar táctico. **[8]**

Cada unidad tiene una barra de salud de cuatro secciones. Cuando sólo le quede una, deberá esperar rescate. Si sacas a una unidad del campo de batalla podrá luchar otro día; si no, la perderás para siempre.





## SOCOM CONFRONTATION

PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR
DISTRIBUCIÓN: SONY ESTUDIO: SLANT SIX GAMES







La estructura y modos disponibles siguen derivando de Counter-Strike, pero muestran un desarrollo más equilibrado. Los jugadores abatidos esperarán más para reincorporarse.

Las palabras que Seth Luisi, director de desarrollo de SCEA, dedicaba a *SOCOM Confrontation* en 2007 sentenciaban que "no puede correr en ninguna otra consola"; algo que podrá parecerle sospechoso a cualquiera que pruebe el técnicamente decepcionante producto final. Los que sean especialmente crueles podrán destacar la falta de imaginación y la adherencia a los principios de sus predecesores en la serie, y hay quien dirá que, de haber otra consola capaz de soportarlo, ésa sería la propia PS2.

SOCOM Confrontation se asemeja, en cada uno de sus aspectos, a un déjà vu anacrónico. Se escuda con tenacidad en los fieles aficionados de la saga para no ceder el paso a nuevos jugadores. Esto lo ejemplifica a la perfección el difícil sistema de control por defecto. El zoom está asignado a los botones direccionales, por lo que para sacar un arma hay que delegar en el stick izquierdo. El juego obliga a sacrificar agilidad por precisión, con el coste añadido de un retraso de fracciones de segundo. Slant Six podría justificar que forzándonos a ser torpes se gana en realismo, pero la ridícula inclusión de zoom múltiple en rifles sin alcance no es tan necesaria como un sistema de control decente.

Gráficamente, *Confrontation* parece una antigualla. Tanto personajes como mapeados están recreados con texturas indistintas y confusas, posiblemente en deferencia a los títulos descargables de la PlayStation Store. Como resultado, durante los combates de largo alcance, los objetivos consiguen mayor protección que la que sus camuflajes les permiten. Resulta vergonzoso, ya que existe un nivel de diseño competente que simplemente no se hace evidente. Rutas múltiples, geografía imaginaria y una simetría que evita la duplicación descarada parecen ser los principios por los que se rige el juego y que rescatan a *SOCOM* de negros abismos.

Dejando a un lado problemas de red prematuros y el abortivo lanzamiento americano, los fans a los que se dirige el juego quedarán satisfechos con este remake al milímetro que Slant Six ha hecho de los *SOCOM* de la era PS2. De todos modos, no abrir nuevos horizontes en la a menudo olvidada serie será lo que, a largo plazo, lleve a esta franquicia de Sony al fracaso. *Confrontation* queda perdido y trasnochado entre la nueva hornada de shooters tácticos, aunque es pronto para que los devotos de Clancy tengan de qué preocuparse.. **[5]**



## FLOWER, SUN AND RAIN

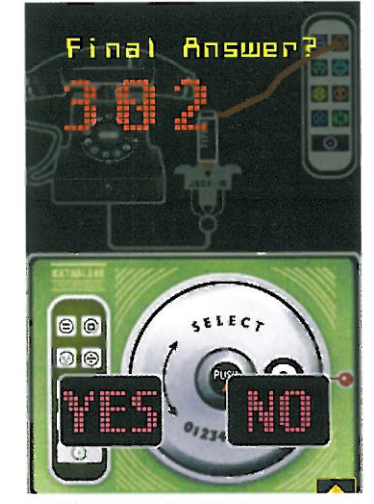
PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: MARVELOUS (RISING STAR) DISTRIBUCIÓN: VIRGIN
PLAY ESTUDIO: GRASSHOPPER MANUFACTURE PRECIO: 39,95 €

No hace falta ser un seguidor de Goichi Suda para saber apreciar la cantidad de facetas rompedoras que este juego pone sobre la mesa, casi como si fueran algo nuevo. La odisea entre sueños y cifras que plantea su aventura de acertijos compone una pieza de software más que especial.

El original de 2001 del que proviene –el paso por DS sirve quizá sólo para que llegue al mercado, considerando el ligero uso de sus funciones– no hacía más que tomar conceptos de juego antiguos, arcaicos, y usarlos a su manera como mecanismo para contar una de esas historias tan surrealistas como geniales del autor. Una pena que los enlaces con otros juegos de Suda no se queden en las habituales referencias o "cameos", pues la trama se completa jugando a *The Silver Case*. Por ambos motivos, la máscara (valga el guiño) que se le pone a *Flower, Sun and Rain* de juego de misterio al uso, o de recomendable para quien haya disfrutado de *No More Heroes*, es tan inválida como intentar tomarse como "normal" cualquier parte de este juego de buscar números para un maletín.

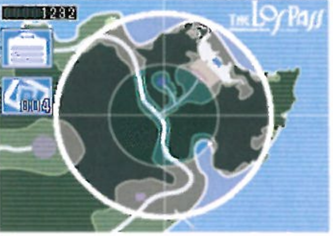
De hecho, la estrambótica propuesta puede hacerse casi injugable, desesperante con unos puzles de lógica inexistente y con constantes búsquedas absurdas por el enorme catálogo de supuestas pistas –por otro lado, artículo principal del juego perfectamente construido– que sólo sirven para apreciar la magnitud de la creatividad, eficiente o no, de un equipo que ya quería (y sabía) salirse de la norma. Demostrado queda en el estilo que rebosa y en algunos momentos de especial lucidez como los diálogos o esa historia. ¿Pariente de Killer 7?

*FSR* es demasiado raro, demasiado confuso y demasiado original, y así es capaz de perdurar en la memoria del que se atreva con él. Un delirio que tiene de sobra para recompensarle y sorprenderle. **[6]**

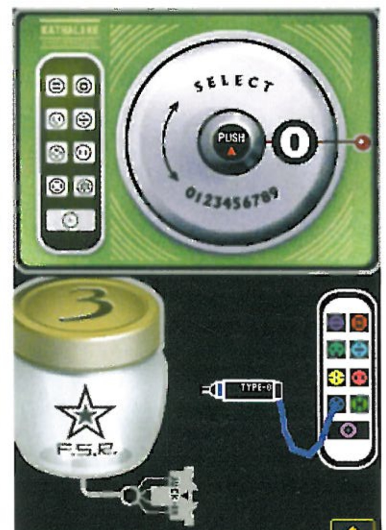



Los diálogos son razón suficiente para seguir buscando códigos. Localizados con buen gusto, definen unos personajes distintivos y un humor a la altura.






El amasijo de píxeles se olvida con los juegos de luces y planos. Los horrendos balbuceos hacen lo propio con una música marca de la casa.





# DRAGON BALL ORIGINS

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ATARI PRODUCCIÓN: NAMCO BANDAI
ESTUDIO: GAME REPUBLIC PRECIO: 39,95 €

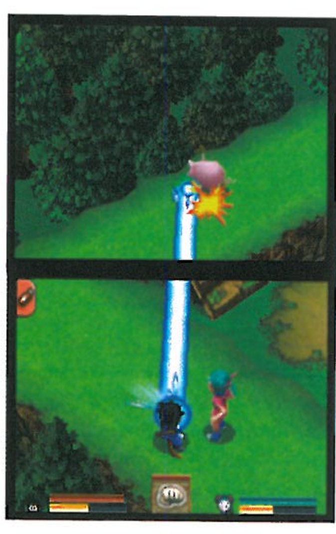
Muchas veces no hay nada como volver a los orígenes para encontrarse. *Dragon Ball Origins* ha recuperado el espíritu originario de la serie y lo presenta unido a una jugabilidad que iguala a la de los mejores títulos de la portátil de Nintendo. La calidad del juego se percibe desde que suena la música original de la serie en la pantalla de presentación y va subiendo enteros cuando ves unos vídeos fieles a los primeros capítulos, con calidad y el carácter tan personal que han convertido a *Bola de Dragón* en una serie imperecedera.

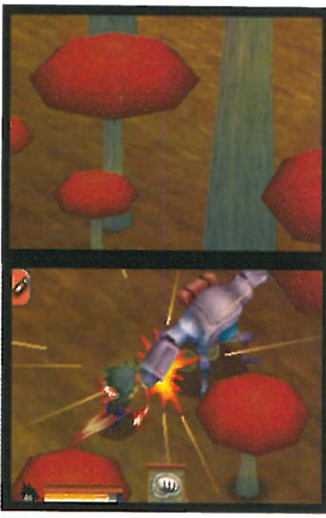
Según progresas en el título, se va asentando esa sensación; la gran cantidad de ataques que Goku puede realizar se amplía de forma que no llegas a notar nunca el mínimo hastío, y puedes ir mejorando tus ataques favoritos recogiendo orbes al matar enemigos de forma que cuando llegues a las fases finales, al primer torneo que disputa Goku tras entrenar con el maestro Yortuga, tengas los ataques potenciados.

*Origins* se siente como en casa en la DS, juega con ella y sus posibilidades como pocos títulos. Extrae de la consola lo mejor de sí misma, pese a que algunas caídas de *frame rate* indican que tal vez la ha forzado demasiado en las peleas múltiples que constituyen momentos memorables cuando rechazas a cinco enemigos con el bastón.

Es una pena que esa confortabilidad en la portátil que respira el título no se transmita al jugador. *Origins* exige que se juegue cada capítulo del tirón ya que no hay puntos de guardado más que entre capítulos o justo antes de enfrentarte a un jefe final. Aunque existe una opción multijugador, no deja de ser meramente testimonial y se limita al intercambio de las figuras de los personajes que vas recogiendo o comprando.

En más de la mitad de las fases tienes que proteger a Bulma y facilitar su camino, y en aquellas en las que juegas solo con Goku, la dificultad sube para equilibrar esa despreocupación con la que avanzas. Todo está realizado con un equilibrio y un mimo exquisito y es la combinación de luchas, puzles y una ambientación tan lograda lo que hace que *Origins* tenga un lugar propio en los puestos más altos del catálogo de la DS hasta ahora. **[8]**





No hay casi exploración, pero a veces los puzles dificultan llegar del punto A al B.



Puedes atacar con los puños o con el bastón, pero la opción del Kamekameha sigue siendo la favorita siempre que puedas usarla.



# TRAUMA CENTER: NEW BLOOD

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: ATLUS PRECIO: 49,95 €

Cuando las nuevas cartas de Nintendo se pusieron sobre la mesa, muchas compañías fantasearon con llevar conceptos clásicos al nuevo formato (desde el evidente *Red Steel,* a ese soñado juego de *Star Wars* que posiblemente jamás llegará). Atlus, desde un primer momento, dio la espalda a esa tendencia predecible y complaciente con uno de los títulos más originales para NDS, el primer *Trauma Center* para Wii.

Desde su primera entrega, la franquicia sufrió un desgaste preocupante: su original mecánica (que nos ponía en las manos de un cirujano inexperto, ocultando un arcade de precisión, velocidad y retención mental destacable) se sobreexplotó con unas exigencias jugables desorbitadas y unos fallos de *timing* preocupantes. El jugador se veía extasiado, el diseño de interfaz resultaba erróneo para algunas intervenciones quirúrgicas y la gran mayoría de los jugadores abandonaban por hastío. La entrega de Wii no arregló los defectos pese a la interfaz más cómoda y ágil.

Este nuevo capítulo para Wii aporta un sensible redibujado de la mecánica principal y una nueva historia, que sigue los derroteros de descontrolado dramatismo de capítulos anteriores. El guión ahonda de nuevo en esa fantasía tan japonesa junto al fetichismo y morbo de la terminología quirúrgica.

Mientras que el original de Wii fue una simple adaptación, este *New Blood* funciona como primera entrega real de sobremesa, con mejoras en cuanto a velocidad de juego, reacción y unas misiones menos exigentes y más conscientes del equilibrio entre posibilidades y limitaciones. La principal novedad, el multijugador, se sustenta a base de un cooperativo brillante que nos hará redescubrir la mecánica junto a otras manos expertas y un sistema de *rankings* que ahondan en su espíritu Arcade. *Trauma Center* se merece un puesto destacable en cuanto a eficiencia de concepto aunque aún le separa cierta falta de oficio por parte de Atlus, un juego notable y con principios fundamentales, que cual joven futura promesa del deporte con un esguince, evoluciona favorablemente. **[7]**





*Trauma Center* esconde un corazón arcade mucho más portentoso de lo que sus errores de diseño pretenden ocultar. La curva de dificultad se ha ajustado mejor.

Más parecido a una tragedia griega, las desventuras de los doctores son más propios que un culebrón sudamericano. Por momentos, parece que aparecerán bisturís mágicos y poderes mitológicos.



BLADE CENTER

| | | |
|---|---|---|
| | **Igualada**<br>Plaça Cal Font, 8<br>938068273 | **Mataró**<br>C.C. Mataró Parc local 22<br>937586781 |
| **Cabrera**<br>C.C. Carrefour local 16<br>937595316 | **Lleida**<br>C.C. carrefou local 10<br>973278620 | **Mataró**<br>Sant Cristofor, 13<br>937960716 |
| **Castelldefels**<br>Av.c.Olimpic C.C.L'Anec Blau<br>936321687 | **Manresa**<br>Galeries Passeig Pere III, 39<br>938730838 | **Sabadell**<br>Tres Creus, 164<br>937273849 |
| **Figueres**<br>Vilafant, 7<br>972678781 | **Manresa**<br>C.C. Carrefour local 12<br>938730838 | **Terrassa**<br>Passeig Vapor Gran, 29 L12<br>937311944 |
| **Figueres**<br>Moreria, 14<br>972504950 | **Manresa**<br>Alcalde Armengou, 18 baixos<br>938730838 | **Terrassa**<br>C.C. Eroski local 10<br>937839222 |

¿Quieres formar parte de nuestro grup de tiendas? info@bladecenter.es




¡escúchanos en www.**bladefm**.es!



BLADE CENTER

**JUEGAS?**
Estos y muchísimos más artículos en nuestras tiendas. Videojuegos, accesorios y merchandising.
Todos los packs y los precios son orientativos y pueden diferir entre centros.
Ofertas hasta fin de existencias.

**PLAYSTATION 3 80 Gb**
**+ LITTLE BIG PLANET**
**+ TOMB RAIDER**
**UNDERWORLD**

**439,95 €**

**209,95€**







**XBOX 360 ARCADE**
**+ SEGA SUPER STAR TENNIS**
**+ FORZA MOTORSPORT 2**
**+DISCO DURO 20 GB**





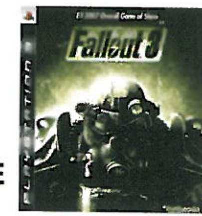








**DESCUENTO DE 3 €**
**EN TU FALLOUT 3**
**DE CUALQUIER**
**PLATAFORMA**
**AL PRESENTAR ESTE**
**CUPÓN**

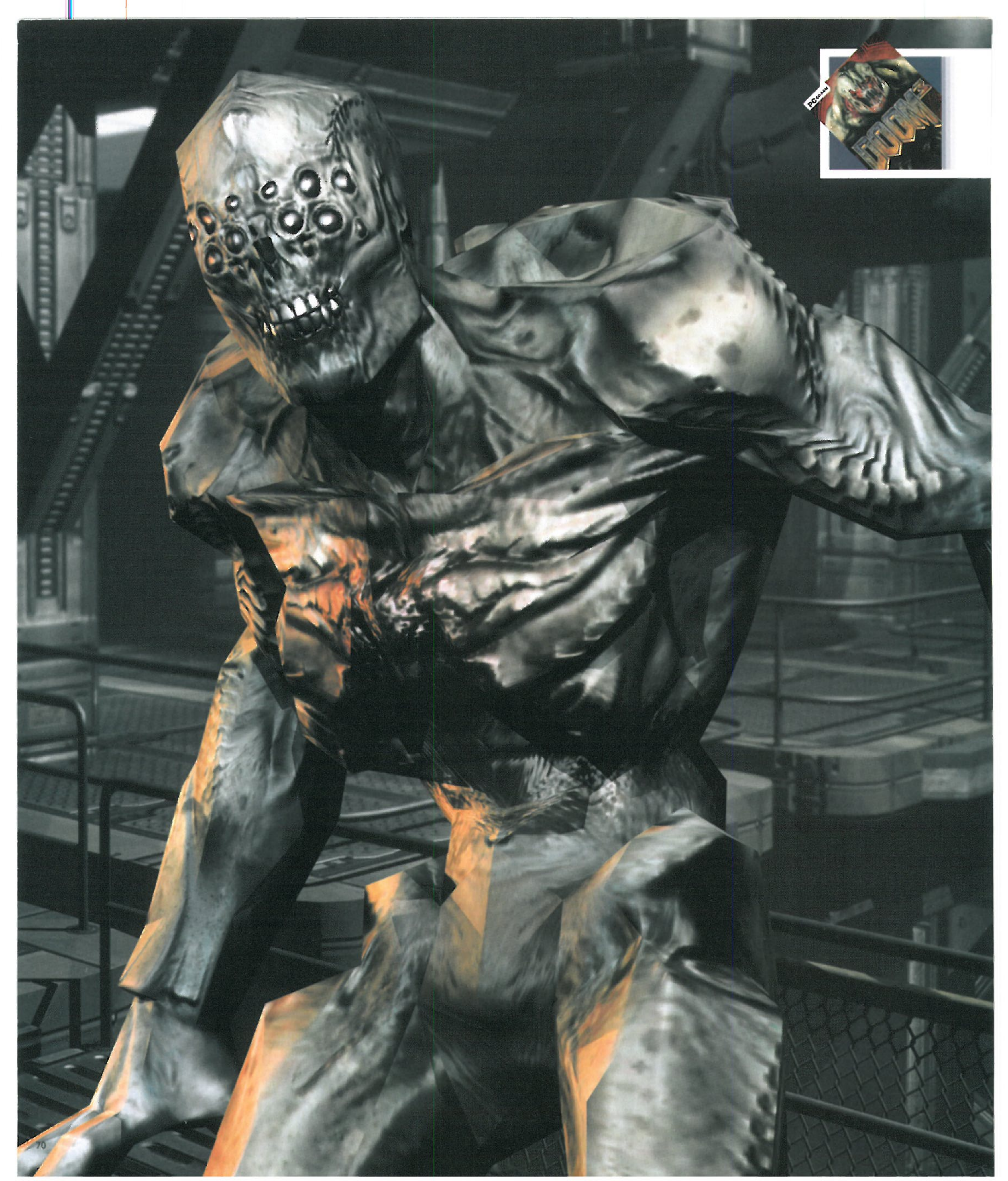



**DESCUENTO DE 3 €**
**EN TU FAR CRY 2**
**DE CUALQUIER**
**PLATAFORMA**
**AL PRESENTAR ESTE**
**CUPÓN**




**DESCUENTO DE 3 €**
**EN TU WII MUSIC**
**PARA WII**
**AL PRESENTAR ESTE**
**CUPÓN**




PC CD-ROM
DOOM 3

# VA DE RETRO

## DOOM 3

PLATAFORMA: **MAC, PC, XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **ID SOFTWARE**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **2003**

**Una década después, volvía la vida a Marte. ¿Consiguió id Software perfeccionar su obra?**

Preguntadle a un jugador cualquiera, sea usuario de PC o no, qué opinión le merece *Doom*, y lo más posible es que no recibáis ninguna. Preguntadle por sus recuerdos, y tendréis docenas. Incluso aquellos que nunca llegaron a convertir al diablo en un amasijo de píxeles lo recuerdan como si lo hubiesen hecho; su grandeza está escrita en horas perdidas, exámenes suspensos, uso de cables de red a escondidas y pijamas sucios. No sorprende que id Software, la creadora, haya querido volver a utilizar dicha marca legendaria casi una década después, en un juego que posiblemente no la necesitase.

Durante la QuakeCon de este año, el diseñador Tim Willits y el directivo de id Todd Hollenshead saltaron en defensa del mayor éxito comercial de su estudio. Según dijo Hollenshead en julio, "hay tres personas en Internet que siguen diciendo que *Doom 3* era 'malo', pero carecen de credibilidad para el resto de la gente. Hay una percepción errónea de la situación". Willits, un mes después: "los juegos que venden tres millones y medio de copias no son malos".

**"En *Doom 3* todo estaba perfectamente planificado, acercando a los jugadores al precipicio con un soberbio primer acto, y lanzándoles luego a un viaje de terror"**

*Doom 3* era una mezcolanza extraña, mitad FPS, mitad survival horror; con toques modernos y elementos anacrónicos. Como en una montaña rusa, todo estaba perfectamente planificado, acercando a los jugadores al precipicio con un soberbio primer acto, y lanzándoles luego a un viaje de terror antes de recogerles y llevarles de nuevo a una zona tranquila. No se puede negar que era un juego con una gran ambientación, capaz de mostrarse firme en la regulación de la presión, hasta el punto de que casi era posible sentirla en nuestro interior. Pero en algún lugar de la mezcla, las cosas salieron un poco mal; algo que se suele reducir a ese estancamiento en el año 1993.

Sí, no dejan de ser carne de cañón, pero la lenta aparición de zombis desde las sombras y su hábito de atacar en parejas son dignos de mención.



## RAREZA ESPACIAL

Hay una pregunta que recorrió Marte: ¿era *Doom 3* un juego de gran factura visual o no? Para contestarla, hay que tener en cuenta los dos tipos de realismo del juego y su ancestro. En *Doom*, cada vez que la mano accionaba la escopeta, el efecto era inmediato e innegable. Es más, lo peor que podría hacer un jugador era reducir la pantalla al tamaño de un posavasos. Sin embargo, el de *Doom 3* era un realismo expresado mejor en términos como "normal mapping" e "iluminación por píxel" que con las imágenes que mostraba en pantalla. Sufría de compresión de texturas y de geometría angular, sobre todo online. Sin embargo, el hardware, los mods y las modificaciones disponibles hoy día ofrecen una visión más cercana a la de id.

La intención, como sospecharéis, nunca fue hacer de *Doom 3* un juego mejor, sino uno compatible; un digno heredero de la motosierra, el puño y ese grimorio metálico de zombis, demonios y titanes biomecánicos. El miedo era su razón de ser, y qué mejor para ello que basarse en los esqueletos con muelle de una casa fantasma. No obstante, lo que recuerda la gente de este *Doom* es un juego sobrecargado de esos muelles automáticos. Posiblemente, muchos se queden con una sola escena recurrente. Una montaña de munición en una habitación negra, con una oscuridad impenetrable; sabiendo lo que va a pasar, recargamos todas nuestras armas y nos preparamos para recorrer con la rueda del ratón todo nuestro arsenal. Recogemos el material en cuestión, y la zona empieza a brillar en color rojo, con glifos satánicos, y recorremos nuestro inventario y los pasillos hasta que todas las criaturas que nos asaltan están bien muertas. Y entonces, al girar la esquina, la trampa se vuelve a iniciar.

**¿Divertido? Muchos** insisten en que lo es. Algunos incluso os llamarán de todo por no saltar con ese muelle, por no adentraros en las sombras, acabar con esos bastardos y mandarlos al cielo. Aquellos que gusten de la carne roja se sentarán al borde de la silla, mostrando su respeto a un terror manufacturado con acierto, pero que no deja de ser eso, manufacturado. Otros, en cambio, opinan que la precisión matemática e implacable es muy molesta, e incluso aburrida. Hitchcock dijo algo sobre que la expectación es mejor que un disparo.

El juego va detrás de nosotros todo el tiempo; moviendo la cámara, nos lanza bolas de fuego, nos dispara misiles y nos hace recorrer una habitación apresuradamente, con menos tiempo de reacción del que requiere pulsar el gatillo. No muestra demasiado aprecio al tiempo que transcurre entre el contacto visual y físico; un tiempo en el que los mejores juegos de terror muestran su mejor cara. Es el tiempo en el que *Resident Evil 4* nos enseña a temer a sus enemigos, pero al mismo tiempo admira su astucia.

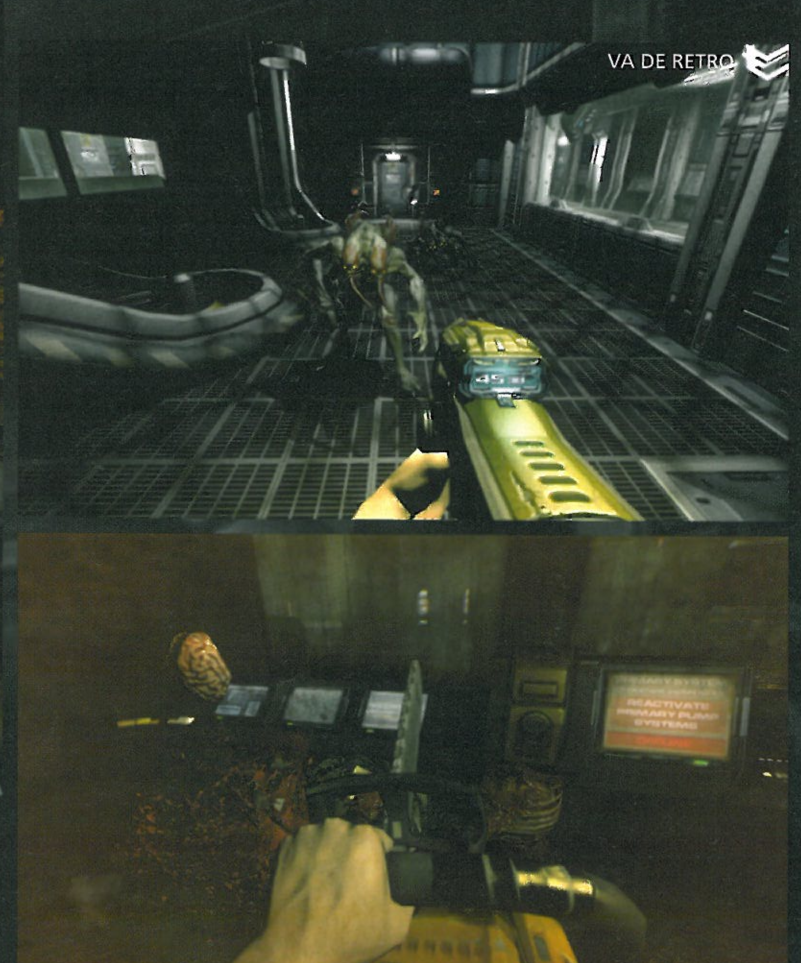
La comunidad de *Doom 3* ha aumentado su producción con el tiempo, teniendo lugar en 2008 una explosión de texturas en alta definición, HDR y nuevos efectos sacados de otros juegos.

*Silent Hill* consigue que admiremos lo surrealista y desesperado de las herramientas que nos pone en las manos. *BioShock* nos deja ver cómo su sociedad se viene abajo antes de fijarse en nosotros. Y *Dead Space*, la estrella más inesperada del género en los últimos meses, nos obliga a todo esto, una mezcla de elementos que convierte en único a un juego clónico. El mayor problema de *Doom 3* no es que tengamos poco tiempo para reponernos y volver a empezar antes del próximo gran susto; el problema es que tenemos muy poco tiempo para luchar.

Pero tengamos en cuenta las circunstancias. Éste, al igual que muchos de los juegos de id, era un salto a la oscuridad en muchos

Algunos enemigos no evolucionaron para explotar los interiores y los efectos visuales del nuevo juego, limitándose a usar sus armas conocidas. Tal vez era mucho pedir el uso estratégico de las sombras.





aspectos. John Carmack, quien se muestra fiel al papel de programador sedentario pese a ser el actual presidente de la compañía, no puede saber nunca lo que los diseñadores de id tienen en mente. Lo que surge de esa relación tan extraña es una fusión de arte, diseño y tecnología mucho más volátil que la de desarrolladores de menor fama. En este caso, fue una apuesta arriesgada: un sistema de iluminación tan extremo que todo aquello que no estuviese adyacente a un foco de luz se encontraría sumido en la oscuridad absoluta.

Generalmente, es el trabajo de un *modder* el conseguir crear algo tan exagerado como eliminar prácticamente todo foco de luz dentro de un juego, y en ocasiones *Doom 3* da la sensación de ser más una expresión artística que un shooter en primera persona funcional. Pero al volver a jugar tras años de ciclos día/noche, entornos cada vez más naturales y promesas vacías de DirectX 10, lo que brilla en la oscuridad es la cinematografía del juego, que equilibra la visión con los recursos. Ni un solo objeto se ha colocado de forma aleatoria o apresurada; cada lámpara temblorosa, cada panel táctil, cada haz de luz, bola de fuego o movimiento requieren más potencia de unas tarjetas gráficas que, por aquel entonces, no tenían memoria libre.

**Es una pena** que este entramado tan intrincado acabase siendo desmantelado. A última hora, se rompieron las relaciones entre id y Trent Reznor, líder de los Nine Inch Nails, quien se comprometía a ofrecer un apartado sonoro ambicioso, que rivalizase con el de *Quake*, por no hablar de un buen puñado de efectos de sonido. Para reemplazarlos, se utilizó un abanico bulímico y surrealista de disparos de escopeta y una solitaria, y poco memorable, melodía principal; problemas agravados por las disputas legales con Creative por la patente de *Carmack's Reverse*, que le costaron al juego (en un principio) el apoyo del famoso sistema de audio EAX. Posteriormente, llegaría la queja de que "no hay cinta adhesiva en Marte"; porque no era posible llevar junto con el arma nuestra principal fuente de luz: la linterna. En cuestión de semanas, aparecerían mods para obtener fuentes de luz extra, arrancando el corazón del juego, algo que muchos consideran esencial debido a sus combates constantes y viciosos.

**"Lo que brilla en la oscuridad es la cinematografía del juego, que equilibra la visión con los recursos. Ni un solo objeto se ha colocado de forma aleatoria o apresurada"**

Surge una pregunta aquí: ¿cuán bueno hubiese sido *Doom 3* de no haber sido *Doom 3*? Dejando a un lado las trampas, cerrando los portales y dejando la motosierra en los años 90, ¿qué tipo de juego podría haber creado id Tech 4? No hace falta buscar muy lejos: está ahí, oscurecido por la acción. Poco después del lanzamiento, Hollenshead describió las cuatro máximas de terror del juego: tensión, sorpresa, revulsión física y atmósfera. Pero hay una quinta que funciona todavía mejor: la cautividad. No es tan exultante como Rapture, ni tan asombrosa como la Von Braun de *System Shock 2*, ni siquiera tan solitaria como la Ishimura de *Dead Space*.

Recordando la película *Atmósfera Cero*, en la que se desata el caos en una colonia minera en el espacio, queda demostrado que el hombre es capaz de crear sus propios infiernos sin necesidad de grandes artefactos. Sus habitaciones y pasillos son una mazmorra incomprensible de maquinaria. Sus ventanas, una forma potencial de huida, que sólo sirve para que nos sintamos más atrapados todavía con su visión de rocas marcianas. Sus PDA, paneles y entretenimientos muestran el optimismo del mundo frente a la gris realidad.

En una sociedad, dicho confinamiento da lugar a sustos muy superiores a los que el infierno puede ofrecer: locura, traición, asesinatos y desesperación. Esto se hace patente en el juego de id, y se espera que brille en todo momento. Pero dado que se trata de *Doom 3*, hogar de la motosierra y la BFG, el terror siempre llega de forma sistemática, la locura a través de la posesión demoníaca. Da la sensación de que, con unas cuantas pinceladas de gris, el mundo del juego hubiese podido ser todavía más oscuro. En cambio, el verdadero terror reside sólo en los vídeos, en los emails y, tal vez, en un juego que nunca llegó a ser. Al menos, no con este título.



# Fórum




Número 32

## ONLINE OFFLINE

**Extractos del foro de discusión de www.revistaedge.es**

**Tema: El juego del pañuelo:**
**Lo confieso: nunca he llorado con un videojuego. Me gustaría saber si es que soy de piedra o rarito.**
blade_drummer

**Pues no... Con la intro de Super Smash Bros Brawl me emocioné un poquito, pero las lágrimas ni se asomaron.**
gokuten

**Siguen faltando buenos guiones, diálogos, intensidad dramática y pulso narrativo.**
Nebulus

**Los juegos no están ahí para que llores. Puedes hacerlo con una película, yo sólo lloro con un videojuego cuando éste se vuelve tan insufrible como para dar una patada a la pared.**
Terminus

**Si un videojuego no te emociona por que no es real, entonces ¿meterás en el mismo saco a una película de animación, a un cómic, o a una pintura?**
Kur7isBlack3urn

Ya no se puede juzgar un juego con el alma, por las sensaciones que nos transmite o los sentimientos que en nosotros haga aflorar. Ahora hay que puntuar. Y si es destripando un conjunto en cosas sueltas, que realmente por separado no tienen sentido, mejor. Música un 7, gráficos un 6, jugabilidad un 8,... ¡Y nos quedamos más anchos que largos! ¿Qué pasa con el argumento, la inmersión en la historia, el ambiente que el juego crea o la capacidad de transmitir? El periodismo de videojuegos debería ser consciente de la importante función que cumple: el análisis de un videojuego debe ser tan subjetivo como cualquier opinión sobre arte y analizar el conjunto. Otro tema es la innovación: no estoy en contra de ella, la novedad bien llevada desemboca en genialidad, pero nos emperramos en que las cosas sean diferentes un día tras otro, abocándonos a una serie de intentos que no llegan a ser siquiera juegos y que, encima, nos intentan colar como la novedad del siglo por el "módico" precio de 70 euros de vellón. En las revistas de videojuegos ésto se refleja, el criterio se pierde y la actitud crítica brilla por su ausencia. Por favor, no limitemos el arte a un insignificante, insulso y nada expresivo ni justo número. Escribamos opiniones REALES sobre los juegos.
**Neo21 (vía foro)**

**"El análisis de un videojuego debe ser tan subjetivo como cualquier opinión sobre arte y analizar el conjunto"**

Un texto producido de cara al consumidor tiene más de análisis que otro publicado para la galería: el hecho de objetivizar debería estar vetado en un sector que fomenta la creatividad. Tendría más sentido el placer de leer un "Hola, me llamo Piotr, y asi es mi análisis subjetivo" y luego, en todo caso, guardar la nota para el informe escolar.

Tengo 25 años y llevo desde los 10 con una consola entre manos. Siempre había algo común que me hacía disfrutar de los videojuegos a un nivel que hoy en día es

## ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

Te recordamos las notas de los juegos aparecidos en el número 32 de Edge y, para que tengas una visión más completa, hemos recopilado las notas de diversos medios online y offline de todo el mundo.

| | EDGE (sobre 10) | HOBBY CONSOLAS (sobre 100) | XTREME (sobre 10) | NGAMER (sobre 100) | NINTENDO ACCION (sobre 100) | XBOX 360 (sobre 10) | PLAYSTATION RO (sobre 10) | PLAYMANIA (sobre 100) | FAMITSU (sobre 40) | EGM (sobre 100) | MERISTATION (sobre 10) | VANDAL (sobre 10) | GAMESPOT (sobre 10) | 1UP (A=10/F=0) | IGN (sobre 10) | EUROGAMER (sobre 10) | MARCA PLAYER (sobre 10) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FABLE II | 9 | 90 | 9,1 | - | - | 9,3 | - | - | 35 | 91,67 | 9 | 9 | 8,5 | A | 8,8 | 10 | - |
| MIRROR'S EDGE | 9 | 91 | 9,1 | - | - | 8 | 9,3 | 92 | - | 85 | 9 | 8,3 | 7 | A- | 7,4 | - | - |
| GEARS OF WAR 2 | 8 | 95 | 9,2 | - | - | 9,5 | - | - | - | 96,67 | 9 | 9,5 | 9 | A | 9,5 | 9 | 9,5 |
| FALLOUT 3 | 8 | 94 | 9 | - | - | 9,6 | 9,4 | 93 | 38 | 93,33 | 9,5 | 9,5 | 9 | A | 9,6 | 10 | 9,3 |
| FAR CRY 2 | 8 | 92 | 7,9 | - | - | 9,3 | 9 | 92 | 31 | 80 | 8 | 9,4 | 8,5 | B+ | 8,8 | 8 | 8,9 |
| DEAD SPACE | 8 | 94 | 9,2 | - | - | - | 9,3 | 91 | - | 81,67 | 9 | 9,4 | 9 | B+ | 8,7 | - | - |
| FRACTURE | 4 | 88 | 7 | - | - | 7 | - | - | 28 | - | 6 | 6,5 | 6 | - | 5,9 | - | - |
| TOMB RAIDER UNDERWORLD | 8 | 91 | 8,6 | - | - | 8,7 | - | 90 | - | - | 8 | 8 | 7 | B | 7,4 | - | 8,7 |
| BANJO KAZOOIE | 7 | - | 7,9 | - | - | 8,3 | - | - | - | 76,67 | 8,5 | 9 | 8,5 | A- | 8,3 | - | - |
| VALKYRIA: CHRONICLES | 8 | - | 8,8 | - | - | - | 8,9 | - | - | - | 8,5 | 9 | 8,5 | A- | 9 | 8 | - |
| DISASTER: DAY OF CRISIS | 6 | 83 | 8 | 80 | 86 | - | - | - | 31 | - | 8 | 6,5 | - | - | - | 6 | 7,8 |
| WII MUSIC | 7 | 70 | - | 80 | - | - | - | - | - | 76,67 | 6 | 7,7 | 6,5 | A- | 5 | 5 | - |
| STAR OCEAN FIRST ... | 6 | - | 8,4 | - | - | - | 8,4 | - | 31 | - | 8 | 8,5 | 6 | B+ | 7,4 | - | - |
| BAJA: EDGE OF CONTROL | 5 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 6 | - | 7,5 | B+ | 6,9 | 6 | - |



## ¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio una pistola con puntero láser para Wii. La carta ganadora de este mes, premiada con una pistola láser con puntero es de **Neo21.**




complicado: su dificultad. Recuerdo con gran frustración lo complicados que eran algunos niveles de los juegos que jugaba de chico. Cierto es que, cuando uno tiene 11 años no se maneja ni tiene la misma experiencia ni soltura que con 19 o 25, pero había pantallas de Snow Bros que conseguían desesperarme. Por no hablar de Golden Axe o Streets of Rage, en los que a veces era literalmente imposible eliminar a todos los enemigos de la pantalla sin que ellos te aniquilasen antes a ti. Otros como Tetris simplemente estaban diseñados para ser imposibles de completar. Seguro que algunos recordamos con nostalgia (y rencor) aquel nivel de tal juego que tantísimas horas de frustración nos dió pero que también tantísima satisfacción conseguíamos al completarlo, yendo al día siguiente al colegio con la emoción de contarles a nuestros amigos que por fin habíamos logrado derrotar a ese malo de turno, a ese jefe final que se nos resistía. No digo que los juegos de hoy sean malos, pero echo en falta que, cuando ves un punto de guardado suspires ¡por fin! en vez de dar por hecho que, al girar la siguiente esquina, se guardará ella sola la partida.
**Moande (vía foro)**


Bioshock, Star Ocean, Gears of War o Mass Effect están ya en PC... ¿Es que un juego, para ser rentable, debe ser multiplataforma hoy en día?



**Tema: Dando la nota:**
**A mí me ayudan bastante; los juegos llenos de contradicciones suelen estar descritos de forma contradictoria. Las notas ayudan a aclarar las cosas.**
Kur7isBlack3urn

Una cifra jamás será capaz de formular valores estéticos o cualquier cosa que no sea de naturaleza puramente matemática. Pero el hombre parece necesitar de esas cifras.
Alienito

**Durante muchos años los lectores se han (mal)acostumbrado a leer críticas empezando por la esquina inferior derecha, haciendo que el texto acabe resultando inútil, aún cuando debería ser al revés.**
xuano

**Una medalla no es nada si no viene precedida por esa hazaña que te hace conseguirla.**
cutreport

**Las notas numéricas son una forma rápida y sencilla de clasificar los títulos. La importancia que les dé cada persona es asunto suyo y de nadie más.**
blade_drummer

**Mucha gente prefiere un análisis lo más sencillo posible y una cifra para calificar cada uno de los apartados. Siempre existirán las masas, que miran las cosas superficialmente. Eso o, de repente, los videojuegos se convierten en materia obligatoria en colegios...**
Drasglaf

**No juegan las notas de las reviews a los videojuegos: a los videojuegos los juegan las personas. Para expresarse las personas en un medio escrito usan un lenguaje de palabras conexas y bien fundamentadas.**
Ahís

**Me es útil la nota como medio orientativo, ya sea para despertar mi interés, echarme las manos a la cabeza por la injusticia o, simplemente, llevarme una alegría. Un simple número para establecer algún tipo de criba.**
ForCorleone

Pocos habrán completado más del 5% de sus juegos adquiridos. La escasez de retos tangibles puede ser un problema, y a veces es justo comparar el sistema de juego de un título de antaño con uno actual y pararse a pensar: ¿Qué prefiero? ¿Frustración jugable o síndrome de Stendhal por sobreexplotación tecnológica? A gusto del consumidor.

EDGE no se caracteriza por estar a la última con los análisis, ni por la utilidad funcional de éstos (de hecho, analiza algunos juegos sin importar si van a llegar a Europa, o si llegan muchos meses más tarde), pero sí por la calidad de sus críticas que, más allá de ser meras indicaciones de compra para el lector, son auténticos ensayos que invitan a la reflexión. Pasión por la novedad: a mi juicio una triste desviación que ha tomado la revista.
**xuano (vía foro)**

El objetivo primordial e intocable en Edge es lograr una separación respecto a la competencia en nuestro sector periodístico. La vía para conseguirlo es mediante, precisamente, la conjunción de todos los elementos que más nos interesan a los jugadores más hardcore o veteranos. El interés por la novedad sí existe, pero lo que más nos presiona es marcar nuestro propio camino.

¿Fin de las exclusividades? A los hechos me remito: Final Fantasy XIII, Tekken 6 y, en un futuro hipotético, la cada vez más sonada pérdida de exclusividad de Metal Gear Solid 4 que, aunque sea solamente un rumor, cada vez resuena con más fuerza. Bioshock, Star Ocean, Gears of War o Mass Effect están ya en PC... ¿Es que un juego, para ser rentable, debe ser multiplataforma hoy en día? Imagino que la presión de los accionistas de cada compañía para obtener los mayores beneficios posibles son los que mueven todo este fenómeno, y ésto no provoca otra cosa que el mercado cada vez se encuentre más repartido. Ahora nos toca reflexionar un poco: ¿es este hecho

sigue ›

gratificante para el consumidor? A bote pronto parece que no, pero por otra parte los usuarios de Microsoft y Nintendo están empezando a ver franquicias que años atrás eran impensables en su consola. ¿Pesan más las ventajas que los inconvenientes?
**ForCorleone (vía foro)**

Ya has evidenciado la ventaja económica que supone lanzar un juego multiplataforma. A pesar de ello, tampoco hay que menospreciar la inyección de dinero que suponen las exclusividades, obligando a los usuarios a comprar más de una máquina.



**Tema: Misión: paseo por el parque**

**"Veterano", "legendaria",... Prueba a ponerte esas dificultades desde el principio y verás como los juegos antiguos no te parecen más difíciles que los de ahora.**
esilvan242

**Nada, nada...¡ Bajad Megaman 9 y sufrid!**
Evil Maskw



Por culpa de algunos, nuestro mundillo se ve inmerso en la inmundicia por culpa de las malas críticas. Los videojuegos contienen sexo, violencia y muchas cosas más que están clasificadas para mayores de edad. Ahora bien, como productos comerciales y de venta al público, todos y cada uno de ellos van con su pegatina PEGI advirtiendo de tal contenido; igual que un programa de televisión, un libro o una película. Entonces, ¿por qué se quejan algunos de que nuestros hijos sólo ven muerte y sexo en los videojuegos? Si se advierte sobre ello, simplemente, no se los compres a tus niños. Es surrealista quejarse de eso cuando simplemente puedes prohibir a tu hijo no jugar con esos títulos. Pero lo que me parece más absurdo es que se censuren —e incluso veten- videojuegos por su contenido. Me parece una falta de respeto enorme hacia el creador y una patada en el trasero a la libertad de expresión. Esperemos que la gente se dé cuenta de una vez que, si ellos educan bien a sus hijos, nada de esto se habría, ni siquiera, mencionado.
**Elendow (vía foro)**

Desarrolladores, distribuidores, vendedores y usuarios formamos —o deberíamos- un engranaje que hace que la industria funcione. Aún así, algunos organismos externos al sector, muchos de ellos autoproclamados como organizaciones serias, tratan de inmiscuirse sin escrúpulos en el proceso creativo. La sociedad tampoco anda muy bien en términos de violencia real, por lo que siempre hay que encontrar a quien atribuirle las culpas.

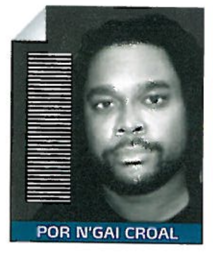
El creador de Fable II, Peter Molyneux, pecó de modesto al puntuarlo sólo con un 9 de 10. Debería de ser reconocido como una obra maestra, un 10 sobre 10. No es sólo la ambientación, perfecta, ni los gráficos coloridos, perfectos, ni la historia, perfecta, ni el perrito que nos acompaña... Es todo, en su conjunto, lo que de verdad le da a este juego un toque especial. La sensación después del rato que llevo con él es de juego que se recordará por siglos, incluso. Pocos juegos de reciente aparición (SW: El Poder de la Fuerza, Too Human) me han atrapado tanto detrás del mando. Me tiene tan enamorado como mi personaje cuando interactúa con almas cándidas en las ciudades por las que viaja. Un mundo (muy) abierto que explorar y muchas acciones, buenas o malas, que no pasarán desapercibidas ante el jugador. Incluso te recordarán los mismos personajes no jugables si has hecho lo correcto o no. Simplemente quiero catalogarlo de maravilla y como una referencia en Xbox 360. Imprescindible para todo jugón.
**KerythRix (vía foro)**



**Fable II, portada de EDGE 32, es uno de los juegos favoritos de muchos de nuestros lectores.**

La sensación de libertad nos atrae como jugadores, nos ata a un entorno en el que no hay que ceñirse a ninguna norma ni convención establecida: podemos experimentar con las posibilidades de este nuevo Fable sin consecuencias y con absoluto libre albedrío. Ciertamente, disponer de este juego en nuestra coleccione sí es una buena —y sabia- acción.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid



POR N'GAI CROAL

# JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

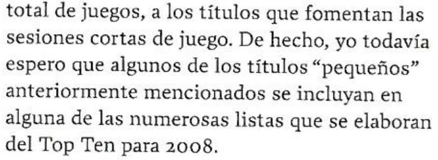
## Army of two (o más de "two")

Cuando los historiadores miraron hacia el año 2008, dos titulares que lo resumían destacaron sobre los demás. El primero, hablaba sobre el hecho de que fue un año importante para los juegos descargables. Ya fuese en PlayStation Network *(Echochrome, PixelJunk Eden* y *The Last Guy)*, Xbox Live Arcade *(Braid* y *Geometry Wars: Retro Evolved 2)* o WiiWare *(LostWinds* y *World Of Goo)*, las tiendas online para cada una de las tres plataformas principales ofrecieron juegos de reducido tamaño que eran tan divertidos como sus contrapartidas de "tamaño completo". Sin duda, también ha sido un año estelar para los juegos en disco; los 12 meses precedentes han producido, mientras escribo, juegos tan aclamados como *Grand Theft Auto IV, Metal Gear Solid 4, Fallout 3, LittleBigPlanet* y *Gears Of War 2*.

Y sí, hay cierta tendencia, viendo la suma total de juegos, a los títulos que fomentan las sesiones cortas de juego. De hecho, yo todavía espero que algunos de los títulos "pequeños" anteriormente mencionados se incluyan en alguna de las numerosas listas que se elaboran del Top Ten para 2008.

Si el período de mayo a octubre fue suficiente para hacer de 2008 "El Año de los Juegos Descargables", los quince primeros días de noviembre nos dieron tres juegos *—Resistance 2, Gears Of War 2* y *Left 4 Dead—* que comprimen el segundo período más interesante en el desarrollo: las innovaciones que los creadores han conseguido con los modos cooperativos van más allá de añadir soporte adicional a los jugadores que luchan en el modo historia. Cada estudio lo interpretó a su manera. Insomniac construyó una campaña paralela para hasta ocho jugadores, modelada tras multitud de combates online. Epic no sólo te permite jugar la campaña principal con otro amigo, sino que también ha creado un nuevo modo denominado *Horde*, en el que hasta cinco jugadores se enfrentan a una horda tras otra de enemigos Locust en los mismos mapas utilizados durante el modo multijugador. Valve, por su parte, enfrenta hasta a cuatro usuarios contra un montón de zombies rápidos e implacables, obligando a los jugadores a colaborar entre sí durante la campaña o bien cuando combaten contra cuatro jefes de fase peligrosamente infectados.

La aproximación de Insomniac es quizá la menos sorprendente, ya que basa su éxito en una sola estrategia: los soldados delante, los comandos especializados van en medio, y los médicos en la retaguardia. Si la IA o el diseño de los encuentros tienen la culpa es algo que no puedo decidir yo, pero si Insomniac fuese capaz de encontrar un equilibrio en este planteamiento estaríamos frente a un juego único y especial en el mundo de las consolas.



> "El modo cooperativo sirve como motivador para empezar y acabar los juegos a los que quizá no hubiese prestado suficiente atención"

La versión de Epic en cooperativo, por el contrario, es completamente directa —razón por la que es tan entretenida. Casando las mecánicas de juego (correr, cubrirse, recarga activa) con los todavía más perfectos comportamientos de la IA, que han alcanzado la perfección en dos juegos contra la brillante simplicidad de dos o cinco jugadores intentando vencer a cada batallón enemigo tan pronto como sale, el modo Horda consigue esa excelencia arcade que nunca alcanzó *The Club*.

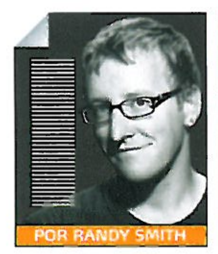
Mientras las batallas de *Left 4 Dead* pueden parecer caóticas comparadas con las de *Resistance 2*, no lo son. Eso es porque el dotado director de IA —ayudado también por un magnífico sonido y música apabullante— hace que los encuentros se desarrollen magistralmente durante el montón de niveles que han sido cuidadosamente construidos, tanto para exploración como para confrontación.

No hay nada malo en dar a los jugadores la posibilidad de jugar la campaña principal con otros amigos. De hecho, lo apoyo incondicionalmente. El modo cooperativo sirve como motivador para empezar y acabar los juegos a los que quizá no hubiese prestado suficiente atención. Añade un elemento social, ya sea desde el punto de vista de tomar determinadas estrategias en equipo o simplemente quejarse por tener que repetir un combate contra un jefe final por enésima vez. Y pese a que hablaba el mes pasado sobre reconsiderar la aproximación que tienen los desarrolladores sobre la dificultad de los juegos, uno de los beneficios de la campaña cooperativa es que me permite jugar en un modo de dificultad más elevado del que elegiría en el modo en solitario; así es como logré pasarme *Halo 3* en *Heroico* y algunos niveles en *Legendario*. Pude ver a los enemigos en su esplendor con la ayuda de mis camaradas, en vez de verme una y otra vez derrotado.

Pero tanto como disfruto la campaña cooperativa, no puedo dejar de sentir que está limitada por los dictámenes de un argumento que acota las posibilidades. Y durante dos semanas en noviembre, tres de los mejores desarrolladores de la industria enfocaron sus miras en esa dirección. Kudos.

***N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista* Newsweek. *Puedes encontrar su bitácora en la dirección* blog.newsweek.com/blogs/levelup/**




POR RANDY SMITH

# HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

## Mis cosas menos favoritas

Videojuegos. Hay tanto en ellos para amar... pero también muchas cosas que odiar. Como jugador, encontrarse con estas cosas una y otra vez es deprimente. Como diseñador, me agobia pensar que todas las soluciones típicas bloquean a los creadores para evolucionar. Voy a mencionar unas cuantas, pero evitando el tema de las cajas. Quejarse de ellas es un cliché muy manido.

Botiquines: Un desafío en el diseño de jugabilidad de combate es resolver la necesidad de soportar cierto nivel de fallo por parte del usuario y la necesidad de consistencia ficticia. Supón que decides que una herida de hacha no se puede curar hasta que pasan bastantes semanas. Pero después descubres que comer pollos cada 20 minutos hace que milagrosamente te recuperes. Seguro que te has fijado que los clientes de KFC van por la vida sin preocuparse de sus heridas: saben que van a sanar.

> Algún día nos preguntaremos cómo podemos hacer una tubería secreta que nos lleve directamente desde la intro al último nivel

Jugabilidad-tubería: Todo el mundo quiere elegir en sus juegos. Por ejemplo, que puedas enfrentarte a los desafíos, o siendo un juego con final abierto, evitar la jugabilidad predeterminada y evadirte de ella atravesando un tubo de aluminio gigante que te trasladase hasta el final. Algún día, para monopolizar realmente esta forma de juego, nos preguntaremos cómo podemos hacer una tubería secreta que nos lleve directamente de la intro al último nivel.

Utilizar animaciones cutres: Las animaciones cutres son las que tienen esas cinemáticas en las que los personajes están simplemente de pie. Fue inteligente aquello de que Sonic repitiese el gesto de impacientarse la primera vez que lo vimos, pero actualmente las esperas en Zelda tienen una serie de animaciones repetitivas que ya no causan el mismo efecto. De hecho, me provocan mareos.

El manejador: Ya sé que soy un jugador perdido y confuso, pero quizá estaría bien dar los consejos e instrucciones sin ser un ente invisible y ominiscente que se posa sobre mi hombro en cada situación nueva en la que me encuentro. Es algo que asusta. ¿Qué pasa si tengo que ir al baño? "Mira a tu alrededor, el botón para tirar de la cadena puede estar oculto muy cerca. Pulsa 1 si ya terminaste de orinar."

Luchar es la única forma en la que el jugador se puede involucrar en el juego: La violencia es mala. Los líderes del mundo se han cegado por sus ansias de poder. Mira esta película de media hora sobre la proliferación nuclear. De acuerdo, ahora estrangula y acuchilla a este montón de soldados desde atrás. Dispara a todos. Estás salvando al mundo.

Jefes finales a los que sólo puedes herir cuando abren la boca: La verdad es que esto me gusta. ¿Y si tienen una piel antibalas? Pues entonces, tiene sentido.

Paredes invisibles: No te salgas del límite de la pantalla, ahí no debería ir tu personaje. No le interesa lo que pasa más allá de la villa ahora mismo. Juega bien, anda.

Cajas: Personalmente, lo que me gusta es comprar una caja gigante, y meter dentro un pollo, o un arma que en realidad no tengo, o munición, y dejarla desperdigada en mi apartamento sólo por si alguna vez llega un extraño y me pregunta por una cueva en las colinas antes de empezar a romper mis cosas y yo diga: "Me voy". Oh, vaya, se suponía que no iba a hablar de cajas. Pero he hablado de dejar cosas dentro de ellas, no de romperlas. Es algo muy distinto.

QTEs: Soy Jason Bourne. Puedo hacer que una bolsa de pañuelos de papel sea un arma letal. Puedo improvisar mi camino en décimas de segundo. Pulsa estos botones exactamente cuando la pantalla indique y verás una cinemática mía dándole caña a unos tipos realmente malos. Los videojuegos todavía no han encontrado la fórmula para golpear a tipos realmente rápido, por lo que tenemos que dejar este trabajo a las cinemáticas predefinidas. Por lo menos nos dejan pulsar botones mientras duran. Para algo es tu juego, ¿no?

Los animales tienen bolsillos llenos de oro y equipo: ¿Es de verdad necesario recompensar al jugador por cada cosa que haga?

Memorandums aleatorios: Estamos en el futuro. Cuando estamos inspirados con algún pensamiento útil, lo grabamos en una caja del tamaño de un maletín, cubierto de cables y metal. Puede grabar varios segundos de discurso con un sonido tirando a pésimo. Una vez hecho esto, lo dejamos en el suelo y nos vamos de excursión por la estación espacial. Porque ser ordenado ya está pasado de moda.

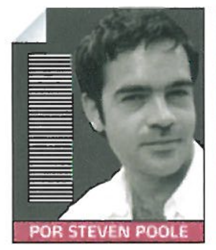
La contraseña parece que se ha cambiado, por lo que el jefe manda una nota a todo el mundo para que se sepa: Así se asegura de que todo el mundo conoce la contraseña.

El héroe/perdedor: Eres el mejor agente de campo de tu organización. Pero no vas a evolucionar nunca a menos que te enviemos a una difícil misión con la pistola más débil que tenemos. Y con poca munición, claro. Cuando llegues al punto donde comienza la misión, mejor mira por si hay alguna armadura o algo así. Y también deberías aprender a hacer cosas nuevas. La verdad es que, si tienes que hacer todo esto, no molas tanto...

*Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.*




Concepto: 180 Grados
¿TE GUSTAN LAS TORTUGAS MARINAS?
ASEGÚRATE DE QUE TAMBIÉN PUEDAN
GUSTARLE A TUS HIJOS
Los métodos de pesca destructivos y la contaminación están empujando a nuestros océanos hacia un colapso irreversible. Si no actuamos ahora, los mares que hoy están todavía vivos – y en el que habitan tortugas, delfines y corales milenarios – serán pronto sólo un recuerdo.
FRÁGIL
PARTICIPA. AYÚDANOS A SALVAR LOS OCÉANOS.
VISITA WWW.OCEANA.ORG O LLAMA AL 911 440 880.
OCEANA
Protegiendo los Océanos del Mundo




# GATILLO FÁCIL

Dispara primero, pregunta después

## Pánico bajo control

Soy controlador aéreo. El ritmo de actividad es impredecible. En un minuto estoy tranquilamente oyendo música, y en el siguiente estoy dando órdenes frenéticamente a seis aviones mientras intento respirar, y suspiro porque el avión que acaba de aterrizar ha evitado —por los pelos— chocar con otro que estaba despegando. Mantenga su rumbo, vuelo 601. Vuelo 305, tiene vía libre. Vuelo 465, vaya a la puerta de embarque 16. Oh, no, espere...

Existe un tipo de videojuegos construidos específicamente para inculcar lo que se conoce como "pánico cognitivo". Atrapado en una concatenación de decisiones, el jugador no tiene momentos de respiro, ya que tiene que tomar una decisión tras otra constantemente. Los momentos de pánico cognitivo son los que más adrenalina causan en los juegos de acción, ya sea defendiendo un tanque inmovilizado en *Call Of Duty 4* o tomando decisiones sobre cómo girar una curva en *Wipeout HD;* pero en juegos de estrategia en tiempo real —como en el genial *Air Traffic Chaos* de DS— se trata fundamentalmente de juguetes dirigidos al caos.

> "Estoy dando órdenes a seis aviones mientras intento respirar, y suspiro porque el avión que acaba de aterrizar no ha chocado con otro"

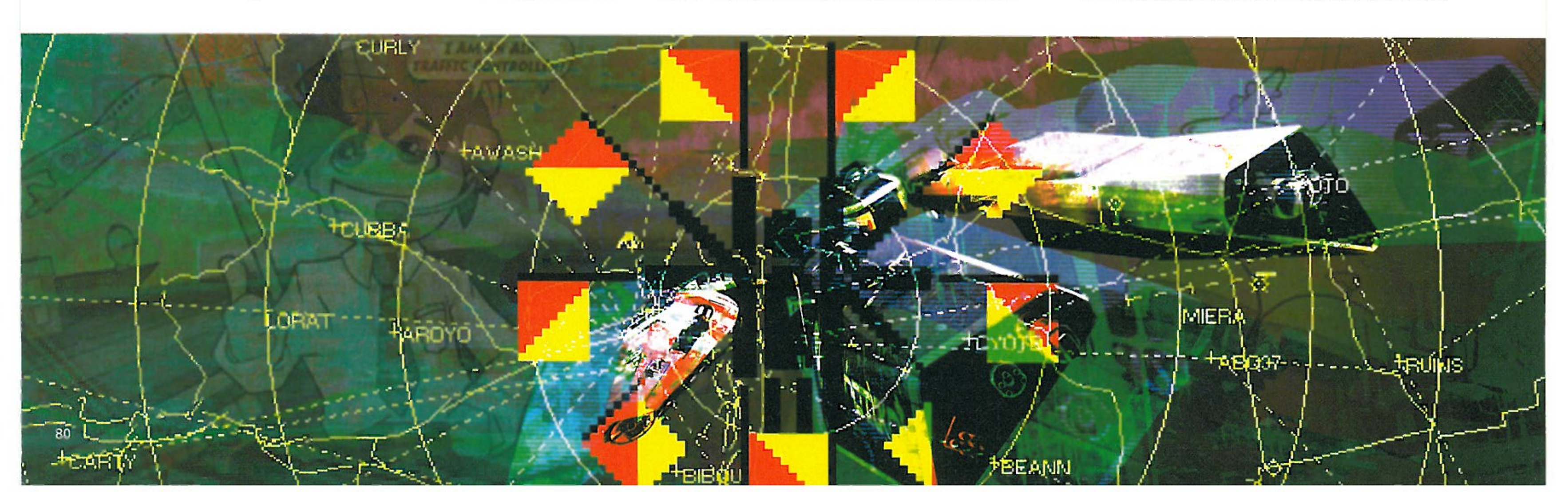
La pregunta obvia es la siguiente: ¿por qué nos proporciona placer el pánico cognitivo? Cuando lo experimentamos en la vida real, en uno de esos días en los que todo va mal al mismo tiempo y parece que no se va a acabar nunca, no es algo que se espere de buenas. En realidad, la frase "pánico cognitivo" se utiliza en la medicina psiquiátrica para describir ataques de pánico con síntomas mentales ("miedo a perder el control o volverse loco") pero no en los físicos (náuseas). ¿Por qué buscarían los jugadores unas sensaciones que en el mundo real necesitan de ayuda profesional?

En el Centro Médico Naval de San Diego, a los soldados que vuelven de una guerra con síntomas de estrés postraumáticos se les invita a jugar con reconstrucciones de "Iraq virtual" donde las cosas son en principio tranquilas, pero de un momento a otro se pasa a una situación violenta que aumenta la tensión hasta que se replica el trauma original tan fielmente como sea posible. La psicóloga de la Marina, Karen Perlman, fue citada en *LA Times* diciendo: "La habituación patológica ocurre cuando repiten su historia una y otra vez. Empiezan a aprender que pueden tolerar su desorden, y es entonces cuando pueden superarlo". El tratamiento depende de que el estrés no se diluya, sino que se replique tan fielmente como sea posible, por lo que el paciente puede aprender a vivir con él. De todas formas, saber que el Iraq virtual no es real ayuda enormemente. "La gran ventaja de la realidad virtual —dice el teniente Robert McLay— es que puedes apagarla".

En un nivel más trivial, ¿podría decirse que el pánico cognitivo como entretenimiento desarrolla un rol terapéutico a baja escala? Si aprendo a jugar en el modo *Experto* de *Air Traffic Chaos* con una serenidad zen, ¿estaré mejor preparado para situaciones estresantes en la vida real? Bueno, lo ponemos en duda antes de hacer declaraciones generalizadas. El padre de los simuladores de controlador aéreo, *ATCsimulator2* para PC, es obligatorio para todos aquellos que quieran entrenarse como controladores aéreos en la vida real, pero no por ello es absolutamente necesario algo así para un estudiante de cirugía cerebral (hablaríamos de *Trauma Center* en su lugar, claro está). Por otra parte, la posibilidad de saber administrar nuestros niveles de estrés en condiciones de pánico cognitivo debería estar en la lista de potenciales habilidades que son posibles de practicar y mejorar con los videojuegos. Por ahora, es tan solo una opinión, se necesitaría más investigación en este punto para sentar cátedra.

Por tanto, otros podrían pensar que la razón por la que la generación que ahora ronda los 30 y mayores no encuentra satisfactorios los juegos actuales es porque los maduritos encuentran cada vez menos placer en el innecesario pánico cognitivo. Después de todo, ya tienen suficiente de eso en el mercado laboral y con los créditos de los bancos. Personalmente, solía ser rigurosamente intolerante con los juegos basados en turnos, pero en los últimos años prefiero *Advance Wars* a cualquier RTS, y prefiero ambos *Metal Gear Acid* a su "referencia" en *Metal Gear Solid: Portable Ops*. Esto no significa que haya perdido el Norte completamente: sigo prefiriendo *Guns Of The Patriots* sobre cualquier otra cosa —lo cual también es la razón, queridos lectores, de que siga haciendo estas columnas. Pero *Metal Gear Solid 4* está vinculado al trasfondo de la cuestión que trato hoy. Después de todo, su ritmo de estrés y recuperación debería verse como una alegoría de ambivalencia de los jugones sobre el pánico cognitivo. Quizá Old Snake representa una manifestación física del Gen X del jugador, cada vez más vulnerable al estrés y a preguntarse si "merece la pena"; pero después, llega a la conclusión de que todavía se lo pasa bien.

***Steven Poole es el autor Trigger Happy:* La vida interior de los videojuegos. *Visítale online en su web stevenpoole.net***





# Próximo número

**Edge** 34

Prince of Persia, Overlord, Rise of the Argonauts, Locoroco 2, Dawn of War 2, GTI Club+ y muchos más...